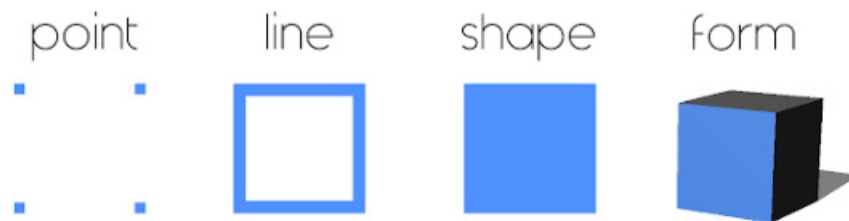


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah ilmu menerjemahkan konsep abstrak menjadi penggambaran yang visual (Samara, 2014). Dalam penerjemahan tersebut, pengetahuan akan budaya dan semiotika serta intuisi digunakan, merancang sebuah interpretasi sebuah konsep abstrak menjadi sesuatu yang visual. Penerjemahan abstrak tersebut tidak hanya memiliki fungsi estetis tetapi juga fungsi mengkomunikasikan pesan.



Gambar 2. 1 Poin, Garis, Bentuk, dan Rupa

Sumber: https://www.onlinedesignteacher.com/2015/11/design-elements_91.html

Poulin (2012) menjabarkan berbagai aspek desain seperti poin, garis, bentuk, rupa, cahaya, warna, *texture*, *scale*, *space*, *balance*, *symmetry*, *asymmetry*, *tension*, *closure*, *expression*, *abstraction*, *tone*, *contrast*, *figure-ground*, *frame*, *proportion*, gambar, *pattern*, *typography*, dan *grid*. Poulin mengatakan bahwa seorang desainer harus mengerti komunikasi yang dilakukan secara visual. Pengertian desainer pada aspek-aspek desain akan membantu desainer untuk memberikan makna pada komunikasi visual yang desainer akan rancang.

2.1.1 Poin

Poulin (2012) mendeskripsikan elemen poin sebagai titik atau tanda yang dapat menjadi sebuah bagian dari elemen visual lainnya seperti garis, bentuk, tekstur, dan lain-lainnya. Poin tidak harus berbentuk kecil dan dapat berupa besar. Akan tetapi, salah satu ciri agar suatu elemen dianggap poin adalah bahwa poin perlu memiliki titik tengah atau sumbu radial.

2.1.2 Garis

Garis merupakan sebuah elemen yang terdiri dari titik-titik dan memiliki fungsi utama untuk menghubungkan dan memisahkan elemen visual lainnya (Poulin, 2012). Garis dapat memiliki berbagai kualitas yang berbeda-beda. Misalnya, garis tidak harus berbentuk lurus tapi bisa dibelok-belokkan. Garis dapat didefinisikan juga dengan warna, ketebalan, dan bahkan tekstur.

2.1.3 Bentuk

Bentuk adalah sebuah elemen visual dua dimensi yang memiliki batasan dan massa. Batasan tersebut dibentuk oleh sebuah garis yang menyambung pada diri sendiri, menutupkan sebuah ruang dalam komposisi. Tidak seperti rupa, bentuk berciri untuk tampil tidak memiliki kedalaman yang semu.



Gambar 2. 2 Bentuk Geometrik dan Organik

Sumber: <https://www.dafideff.com/2018/05/visual-element-of-graphic-design-shape.html>

Bentuk itu sendiri memiliki berbagai fungsi. Fungsi tersebut adalah untuk membuat komposisi, membuat *pattern*, dan sebagai elemen untuk membangun elemen-elemen lain pada desain. Terdapat tiga jenis bentuk yaitu *geometric*, *organic*, dan *random*.

2.1.3.1 Geometric

Bentuk *geometric* dicirikan dengan bentuk dengan sudut yang tajam atau lengkungan yang terukur secara matematis. Bentuk ini umumnya tidak ditemukan di alam. Contoh dari bentuk geometris adalah lingkaran dan kotak.

2.1.3.2 Organic

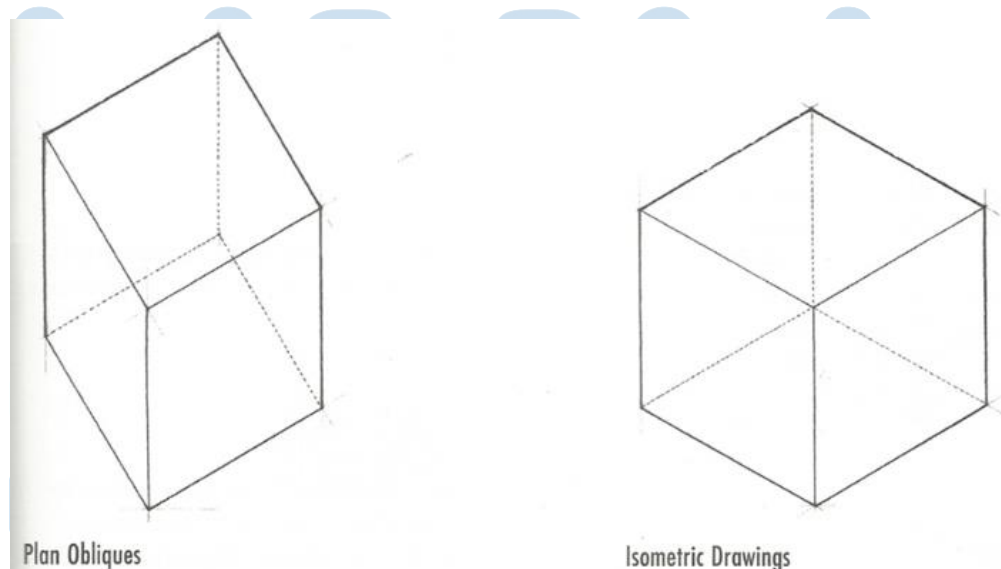
Bentuk *organic* diambil dari objek yang dapat ditemukan dari alam. Bentuk organik bersifat tidak kaku dan matematis seperti bentuk geometris dan tercirikan dengan ketidakaturan. Contoh dari bentuk *organic* ini adalah bentuk yang berdasarkan bentuk daun, batu, dan objek yang ditemukan di alam.

2.1.3.3 Random

Bentuk *random* adalah bentuk yang tidak bisa ditemukan dari alam seperti bentuk *organic* dan tidak didasarkan teori matematika seperti bentuk *geometric*. Bentuk ini umumnya berasal dari imajinasi pembuatnya. Hal ini menyebabkan bentuk-bentuk yang lebih abstrak dari jenis-jenis bentuk lainnya.

2.1.4 Rupa

Rupa adalah objek dua dimensi yang diberikan kedalaman dan memiliki beberapa permukaan yang berupa bentuk dua-dimensi. Rupa ini dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu rupa asli dan rupa ilusi. Rupa asli adalah rupa yang memiliki volume sejati sehingga dapat disentuh.



Gambar 2. 3 Plan oblique dan isometric
Sumber: http://studiomaven.org/Course_100a_f13_manthripragada_session_247288.html

Rupa ilusi adalah sebuah bentuk dua-dimensi yang digambarkan dengan ilusi tiga dimensi seperti gambar yang dilukis dengan perspektif. Rupa ilusi dapat dirancang dengan menggunakan perspektif satu dan dua titik dan dengan menggunakan teknik *shading* dan pemberian tekstur. Selain itu, rupa ilusi juga dapat dibuat dengan proyeksi *isometric* dan *axonometric*.

2.1.4.1 Isometric

Proyeksi isometris adalah jenis proyeksi yang menggunakan satu sudut yang sama, tidak seperti perspektif yang menggunakan patokan satu sampai tiga titik hilang. Sudut yang digunakan adalah 30 derajat dari *picture plane*, dengan sudut 120 derajat diantara semua garis diagonal yang dibentuk. *Picture plane* merupakan sebuah garis horizontal yang menjadi patokan sudut untuk membentuk proyeksi *isometric*.

2.1.4.2 Axonometric

Juga dipanggil dengan *plan oblique*, proyeksi axonometris mirip dengan proyeksi isometris dengan perbedaan pada sudut yang digunakan. Jika proyeksi isometris menggunakan sudut 30 derajat pada semua garis diagonalnya, proyeksi axonometris menggunakan sudut yang lebih menonjolkan satu permukaan. Misalnya, garis diagonal di satu sisi menggunakan 30 derajat dan garis diagonal di sisi sebaliknya menggunakan sudut 60 derajat.

2.1.5 Gambar

Gambar adalah sebuah elemen desain dua dimensi maupun tiga dimensi yang dapat mengkomunikasikan sebuah pesan, emosi, dan menjadi titik perhatian karya. Bentuk gambar tersebut bisa bervariasi seperti foto, ilustrasi, simbol, patung, instalasi, dll. Gambar dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu *volatile*, *fixed*, *still*, *moving*.

2.1.5.1 Volatile

Gambar *volatile* adalah gambar yang hanya tampil dalam jangka pendek. Sebuah contoh dari gambar *volatile* adalah gambar yang muncul seketika pada sebuah monitor. Jenis gambar ini diterapkan pada iklan statis pada layar LCD yang diubah-ubah dengan iklan lain secara berurutan.

2.1.5.2 Fixed

Gambar *fixed* adalah gambar yang dicetak. Maksud dari cetak tersebut berarti bahwa jenis gambar ini tidak ditemukan secara virtual namun secara nyata. Contoh dari penerapan jenis gambar ini adalah gambar yang dicetak pada poster kertas.

2.1.5.3 Still

Gambar *still* adalah gambar yang statis dan tidak bergerak. Perbedaan dari gambar *fixed* adalah bahwa gambar *still* bisa berada pada media virtual seperti tampilan monitor. Contoh dari jenis gambar ini adalah penampilan gambar yang tidak bergerak pada sebuah *website*.

2.1.5.4 Moving

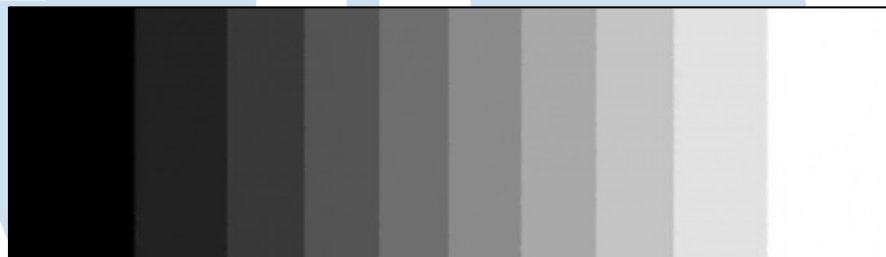
Gambar *moving* adalah tayangan atau video. Gerakan yang terjadi pada video dapat berupa analog (menggunakan *zoetrope*) maupun digital. Penerapan dari jenis gambar ini adalah iklan layar yang menggunakan *motion graphic* atau elemen visual bergerak.

2.1.6 Cahaya

Cahaya dalam desain grafis dapat berarti cahaya sebenarnya atau hanya representasinya. Sebagai representasi, cahaya dapat digunakan sebagai teknik untuk memberikan efek tiga-dimensi pada bentuk dimensi (*shading*). Sebagai cahaya sendiri, cahaya berfungsi agar pengamat dapat mengidentifikasi warna menurut gelombang cahayanya dan untuk melihat.

2.1.7 *Tone*

Tone berhubungan dengan kegelapan dan keterangan sebuah elemen desain dan juga dengan terang-gelapnya sebuah elemen desain terutama pada warnanya. Pada umumnya, *tone* adalah seberapa banyak warna hitam atau abu-abu (akan membentuk *midtone*) yang dicampurkan kepada sebuah warna. *Tone* berfungsi untuk menunjukkan gerak, tekstur, dan ilusi persepsi kedalaman pada gambar.



Gambar 2. 4 Gelap-terang

Sumber: <https://blog.breathingcolor.com/light-values/>

Secara teknis, *tone* adalah bagian dari pengertian *tone* yang Poulin berikan. *Tone* adalah seberapa banyak warna hitam atau abu-abu yang dicampur pada sebuah warna. Pada sisi lain, *tint* adalah seberapa banyak warna putih yang dicampur pada sebuah warna. *Tone* berfungsi untuk menunjukkan gerak, tekstur, dan ilusi persepsi kedalaman pada gambar.

2.1.8 Warna

Warna berfungsi untuk menyampaikan emosi, memisahkan dan menggabungkan elemen visual, serta menguatkan hirarki visual yang ada dalam sebuah karya. Dalam penyampaian emosi ataupun simbolisasi, warna memiliki arti yang subjektif. Setiap budaya yang ada di dunia mengartikan warna dengan makna yang berbeda-beda (Lupton, 2017).

2.1.8.1 Properti Warna

Lupton menjelaskan bahwa warna memiliki aspek-aspek yang dapat diubah-ubah. Aspek-aspek tersebut dibagi menjadi tiga yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah penamaan warna, *value*

adalah sebagaimana terang atau gelap warna tersebut, dan *saturation* adalah kepekatan warna.

1.5.1 Hue

Hue adalah sebuah sistem identifikasi untuk mengenal warna dari cara cahaya terpantul dari setiap warna. Lebih sederhananya, *hue* adalah penamaan jenis-jenis warna yang berbeda. Contoh dari system identifikasi ini adalah penamaan warna kuning, oranye, dan warna-warna lainnya.

1.5.2 Value

Value atau gelap-terang adalah aspek seberapa gelap atau terangnya sebuah warna. Perubahan gelap-terang sebuah warna berdasarkan pemberian warna hitam dan putih pada warna ketimbang kepekatan warna itu sendiri. Gelap-terang memiliki berbagai fungsi, seperti membuat kontras, kedalaman, dan penekanan pada pesan visual.

1.5.3 Saturation

Saturation adalah seberapa intens atau kusam sebuah warna. Semakin rendah saturasi sebuah warna, semakin redam kepekatan warna yang digunakan. Sebuah fungsi dari saturasi adalah untuk menarik perhatian pengamat. Akan tetapi, jika dipakai terlalu berlebihan dalam sebuah karya, saturasi yang tinggi dapat membuat mata pengamat lelah.

2.1.8.2 Kategori Warna

Poulin mengatakan bahwa warna dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis. Ketiga jenis tersebut adalah warna *primary*, *secondary*, dan *tersiary*. Faktor pembeda antara tiga jenis warna tersebut adalah turunan dan pencampuran warna.

1) **Warna *Primary***

Warna *primary* adalah warna yang tidak bisa dibuat dari campuran warna lain. Pada kategori warna ini, terdapat tiga warna. Tiga warna *primary* adalah biru, merah, dan kuning.

2) **Warna *Secondary***

Warna *secondary* adalah warna yang terbentuk jika dua warna primer dicampur. Misalnya, jika kuning dan biru dicampur, warna yang dihasilkan adalah hijau yang merupakan warna sekunder. Terdapat tiga warna *secondary*, yaitu oranye, ungu, dan hijau.

3) **Warna *Tertiary***

Warna *tertiary* terbentuk jika sebuah warna sekunder dan warna primer bercampur. Hasilnya merupakan pertengahan antara warna sekunder dan primer yang bercampur tersebut (misalnya, oranye dengan merah akan membuat warna oranye yang lebih merah). Berdasarkan Pintille (2019), terdapat enam jenis warna *tertiary*, yaitu merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu.

2.1.8.3 **Kombinasi Warna**

Color wheel atau roda warna merupakan sebuah alat referensi bagi desainer untuk membuat kombinasi warna yang harmonis maupun bertensi. Dari roda warna tersebut dapat dibentuk berbagai kombinasi-kombinasi warna. Poulin menyatakan adanya lima jenis kombinasi warna yaitu *complementary*, *monochromatic*, *analogous*, *triadic*, dan *quadratic*.

1) ***Complementary***

Kombinasi warna *complementary* adalah kombinasi warna yang memilih warna yang berseberangan pada roda warna. Dicampur, kedua warna tersebut akan membuat warna abu, namun jika

diletakkan bersebelahan maka kedua warna tersebut akan tampil dengan kontras.

2) *Monochromatic*

Kombinasi warna *monochromatic* adalah kombinasi warna yang hanya menggunakan satu jenis warna. Penggunaan kombinasi warna ini membuat sebuah karya lebih menyatu. Walaupun warnanya sama, gelap-terangnya dapat berbeda.

3) *Analogous*

Kombinasi warna *analogous* adalah kombinasi warna yang menggunakan warna-warna yang bersebelahan. Warna yang digunakan pada kombinasi warna *analogous* memiliki perbedaan kromatik yang sedikit. Contoh kombinasi warna adalah merah, oranye, dan kuning.



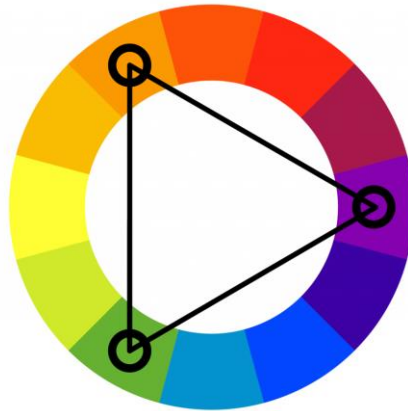
Gambar 2. 5 Kombinasi Warna Analogus

Sumber <https://uxplanet.org/how-to-use-analogous-color-scheme-in-design-bf32d18ab05c>

Kombinasi tersebut menghasilkan karya yang lebih bervariasi daripada karya yang menggunakan kombinasi monokromatik. Berdasarkan Adams & Stone (2014), kombinasi warna ini sangat nyaman dilihat oleh mata pengamat. Hal tersebut dikarenakan warna pada kombinasi warna tersebut memiliki panjang gelombang cahaya yang mirip.

4) *Triadic*

Pada roda warna, jika sebuah segitiga sama sisi diletakkan di tengah roda tersebut, tiga warna yang bersentuhan dengan ketiga sudut segitiga sama sisi tersebut akan membentuk kombinasi warna *triadic*. Karya akan terlihat cerah dan dinamis dengan kombinasi warna ini. Sebuah contoh dari kombinasi warna ini adalah oranye, ungu, dan hijau.



Gambar 2. 6 Kombinasi Warna Triadik
Sumber: <https://www.color-meanings.com/triadic-colors/>

Berdasarkan Adam & Stone (2014), kombinasi warna *triadic* memiliki kontras yang berbeda berdasarkan warna yang dipilih. Jika warna *triadic* adalah warna primer, maka kontras yang terjadi menyakiti mata pengamat. Akan tetapi, jika sebuah *triadic* terdiri atas warna *secondary* dan *tertiary*, kontras yang terjadi akan lebih halus ketimbang *triadic* dengan warna *primary*.

5) *Quadratic*

Saat triadik menggunakan sebuah segitiga pada roda warna untuk pemilihan warnanya, kombinasi warna kuadratik menggunakan kotak atau persegi panjang untuk pemilihan warnanya. Hal tersebut menghasilkan pemilihan empat jenis warna yang berjauhan pada

palet warna. Sebuah contoh dari sebuah kombinasi warna *quadratic* adalah oranye, hijau-kuning, ungu, dan biru.

2.1.8.4 Makna Warna

Warna memiliki makna. Makna tersebut dilatarbelakangi dengan pengalaman manusia dengan warna-warna tersebut secara fisik, mental, dan emosional (Adams & Stone, 2017). Makna setiap warna juga dapat berbeda dikarenakan budaya. Hal ini disebabkan bahwa makna dari warna bersifat arbiter dan berdasarkan persetujuan dan opini budaya. Pada sisi lain, warna itu sendiri dapat berfungsi untuk memicu sebuah emosi pada pengguna, menyimbolisasikan sebuah ide, dan untuk mengekspresikan emosi.

1) Merah

Warna merah diasosiasikan dengan seks, api, dan darah. Secara positif, warna merah bermakna gairah, cinta, darah, energi, antusiasme, kegembiraan, panas, dan kekuatan. Pada sisi lain, warna merah juga dapat bermakna negatif seperti agresi, amarah, pertengkaran, revolusi, kekejaman, dan amoralitas. Pada sebagian besar benua Asia, merah diasosiasikan dengan pernikahan, kesenangan, dan kemakmuran.

2) Kuning

Warna kuning diasosiasikan dengan sinar matahari. Secara positif, warna kuning bermakna intelek, hikmat, optimisme, cahaya, sukacita, dan idealisme. Selain positif, warna kuning juga memiliki berbagai makna negatif. Secara negatif, warna kuning memiliki makna kecemburuan, kepengecutan, penipuan, dan peringatan.

3) Biru

Warna biru diasosiasikan dengan laut dan langit. Secara positif, warna biru bermakna pengetahuan, kesejukan, perdamaian, maskulinitas, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, dan kecerdasan. Secara negatif, warna biru bermakna depresi, kedinginan, detasemen,

dan apati. Biru juga diasosiasikan oleh hampir seluruh bumi dengan maskulinitas.

4) Hijau

Warna hijau diasosiasikan dengan tumbuhan dan alam. Secara positif, warna hijau bermakna kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, sukses, alam, harmoni, kejujuran, dan kemudaan. Secara negatif, warna hijau bermakna keserakahan, keirian, mual, racun, korosi, dan kekurangan pengalaman. Pada agama Islam, warna hijau diasosiasikan dengan surga.

5) Ungu

Warna ungu diasosiasikan dengan royalti dan spiritualitas. Secara positif, warna ungu bermakna kemewahan, hikmat, imajinasi, kecanggihan, pangkat, inspirasi, kekayaan, kaum ningrat, dan kebatinan. Secara negatif, warna ungu bermakna berlebihan, kebanyakan, kegilaan, dan kekejaman.

6) Oranye

Warna oranye diasosiasikan dengan musim gugur dan jeruk. Secara positif, warna oranye bermakna kreativitas, penyegaran, keunikan, energi, semangat, stimulasi, keramahan, kesehatan, tingkah, dan aktivitas. Secara negatif, warna oranye bermakna kekasaran, trendi, dan kebisingan.

7) Hitam

Warna hitam diasosiasikan dengan malam dan kematian. Secara positif, warna hitam bermakna kekuatan, otoritas, bobot, kecanggihan, keanggunan, formalitas, keseriusan, harga diri, kesunyian, misteri, dan gaya. Secara negatif, warna hitam bermakna ketakutan, negativitas, kejahatan, kerahasiaan, submisi, duka, keberatan, rasa bersalah, dan kekosongan. Asia pada umumnya memaknai warna hitam dengan karir, pengetahuan, duka, dan penebusan dosa.

8) Abu-abu

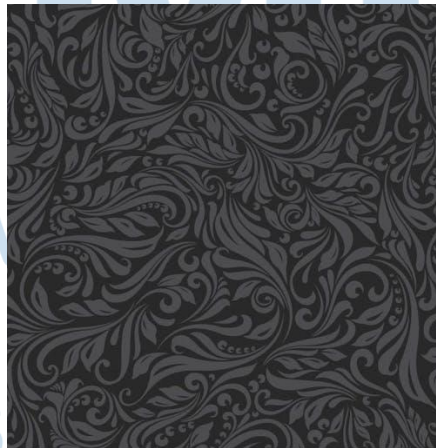
Warna abu-abu diasosiasikan dengan netralitas. Secara positif, warna abu-abu bermakna keseimbangan, keamanan, reliabilitas, kerendahan hati, klasisisme, kedewasaan, kecerdasan, dan hikmat. Secara negatif, warna abu-abu bermakna kekurangan komitmen, ketidakpastian, kemurungan, keadaan mendung, usia tua, kebosanan, keraguan, cuaca buruk, dan kesedihan. Asia memaknai warna abu-abu dengan bepergian dan orang-orang yang membantu.

9) Putih

Warna putih diasosiasikan dengan cahaya dan kesucian. Secara positif, warna putih bermakna kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, kebajikan, tidak bersalah, keringanan, kelembutan, kesucian, kesederhanaan, dan kebenaran. Secara negatif, putih memiliki makna kerapuhan dan isolasi.

2.1.9 *Texture*

Texture adalah sebuah elemen desain yang menjadi karakteristik sebuah elemen desain lainnya seperti bentuk. *Texture* tersebut bisa berupa *texture* sejati atau visual. *Texture* visual adalah *texture* yang merupakan ilusi dan menggunakan teknik-teknik desain seperti *shading* dan elemen-elemen desain lainnya untuk mengasumsikan sebuah *texture* seperti pada gambar berikut ini.



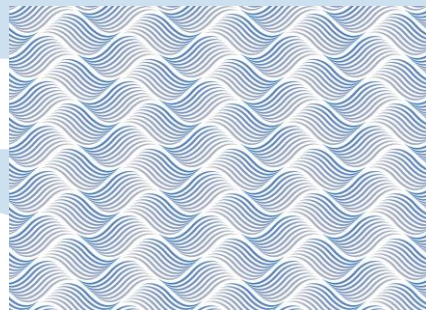
Gambar 2. 7 *Texture* visual

Sumber: <https://simplified.com/blog/design/texture-in-graphic-design/>

Pada sisi lain, *texture* sejati adalah *texture* yang memiliki *texture* jika disentuh oleh tangan. Terdapat berbagai teknik untuk membuat *texture*, misalnya kolase atau *typography*. *Texture* berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan atau emosi dan memperkuat keberadaan elemen desain yang diaplikasikan tekstur kepada pembaca.

2.1.10 Pattern

Pattern adalah aspek desain tekstur yang memiliki pola tertentu. *Pattern* tersebut dapat dibuat melalui repetisi elemen desain yang simpel hingga yang cukup kompleks seperti fraktal. *Pattern* ini berfungsi untuk membuat perbedaan pada satu elemen desain dengan yang lainnya.



Gambar 2. 8 Pola Ombak

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/2423119-seamless-abstract-wave-pattern>

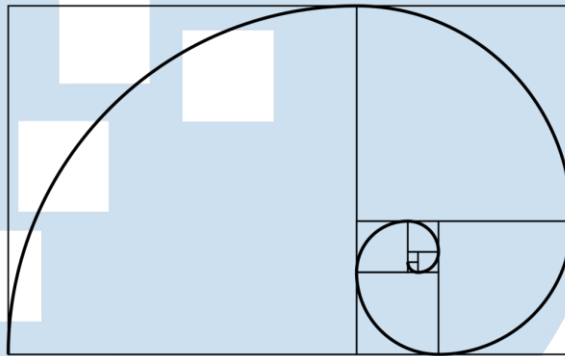
Pattern dirancang dengan aspek-aspek desain yang sederhana seperti garis, poin, dan bentuk. Hal ini sudah dilakukan sejak dahulu kala. *Pattern* juga dapat memiliki variasi pada hasil jika dikombinasikan dengan *grid*.

2.1.11 Scale

Dalam desain grafis, *scale* adalah perbandingan besar kecilnya sebuah elemen visual dengan elemen visual lainnya. Skala tersebut bisa berupa objektif (gambar berdasarkan objek yang ada dan digambarkan dengan skala yang akurat) atau subjektif (berdasarkan pengalaman pengamat mengenai besar kecilnya sebuah objek yang ditampilkan). Penekanan pada sebuah elemen dan pembentukan hirarki visual adalah dua dari beberapa fungsi skala.

2.1.12 Proportion

Proportion adalah perbandingan antara skala elemen desain dalam komposisi yang digunakan untuk membuat karya yang harmonis. *Proportion* biasanya menggunakan rasio skala yang membandingkan kebesaran satu elemen dengan yang lainnya. Salah satu jenis proporsi yang digunakan adalah *golden ratio* yang menggunakan rasio 1.618.



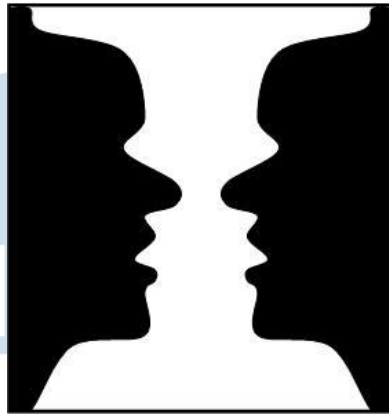
Gambar 2. 9 Golden Ratio

Sumber: <https://www.elegantthemes.com/blog/design/the-golden-ratio-the-ultimate-guide-to-understanding-and-using-it>

Golden ratio merupakan sebuah rasio yang membuat sebuah karya estetis. *Golden ratio* dapat ditemukan dalam alam pada bentuk-bentuk seperti badan manusia. Selain itu, *golden ratio* ini juga dapat digunakan untuk membuat patokan proporsi lainnya seperti *golden rectangle*.

2.1.13 Figure-ground

Figure-ground adalah aspek desain tentang latar belakang dan objek (elemen desain) pada karya. Elemen desain pada karya dikategorikan antara figur atau latar. Saat figur adalah elemen-elemen yang pengamat perhatikan, latar adalah sebaliknya yang merupakan ruang kosong bagi figur. Ada tiga jenis *figure-ground*, yaitu simpel (*figure-ground* sederhana), pemutaran (*figure* berfungsi sebagai latar), dan ambigu (elemen desain bisa bertukar peran menjadi *figure* atau *ground*).



Gambar 2. 10 Ruben's Vase Sebagai Figur-latar Ambigu
Sumber: http://changingminds.org/explanations/perception/gestalt/figure_ground.htm

Figure itu sendiri adalah sebuah komposisi elemen yang bukan latar. Pada sisi lain, *ground* adalah elemen yang dianggap sebagai latar belakang. Hubungan kedua aspek ini sangat penting dalam pembuatan komposisi.

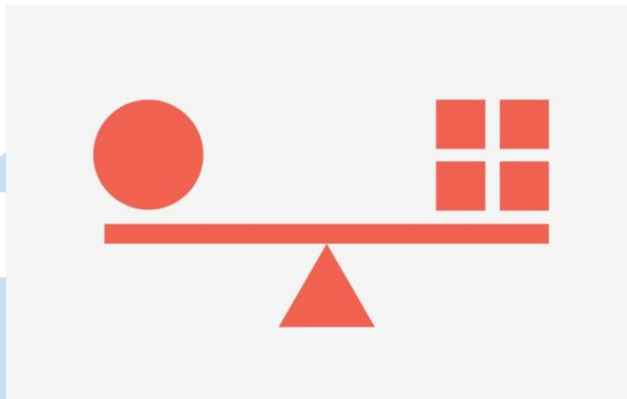
2.1.14 Space

White space/negative space adalah ruang kosong yang tidak ada elemen desainnya. Dalam perancangan karya, *space* ini memiliki berbagai fungsi. Salah satu fungsi tersebut adalah untuk membuat ilusi kedalaman melalui perspektif dan perbedaan proporsi antara ruang dan elemen desain.

2.1.15 Balance

Balance adalah aspek yang penting dalam desain grafis, dimana elemen-elemen visual dalam sebuah karya didistribusikan secara seimbang agar karya terlihat harmonis. *Balance* tidak harus dirancang secara *symmetrys*, tetapi dapat dirancang secara *asymmetrys*. Pengaturan yang *symmetrys* memberikan nuansa yang stabil dan permanen dan pada sisi lainnya pengaturan *asymmetrys* membuat komposisi yang lebih dinamis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



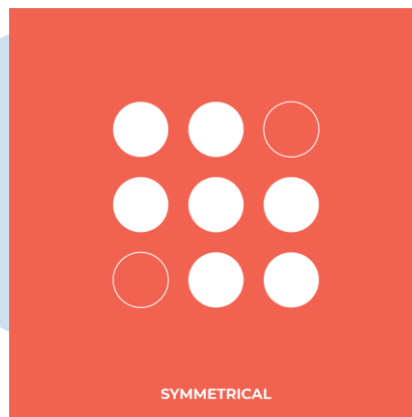
Gambar 2. 11 Keseimbangan dalam Desain

Sumber: <https://jmmarketing.co.nz/2020/10/28/attaining-good-balance-in-graphic-design/>

Akan tetapi, pengaturan *asymmetry*s lebih sulit untuk dirancang. Pengaturan yang lainnya, yaitu pengaturan radial, adalah pengaturan dimana elemen desain diatur ‘memancar’ dari tengah komposisi. Komposisi tersebut akan membentuk sebuah titik perhatian yang kuat.

2.1.16 Symmetry

Symmetry adalah sebuah aspek dalam desain yang tercapai jika semua elemen diseimbangkan pada setiap sisi berdasarkan axis yang digunakan. Terdapat tiga jenis *symmetry*. Ketiga *symmetry* tersebut adalah *symmetry* reflektif, *symmetry* rotatif, dan *symmetry* translatif.



Gambar 2. 12 Simetri dalam Desain

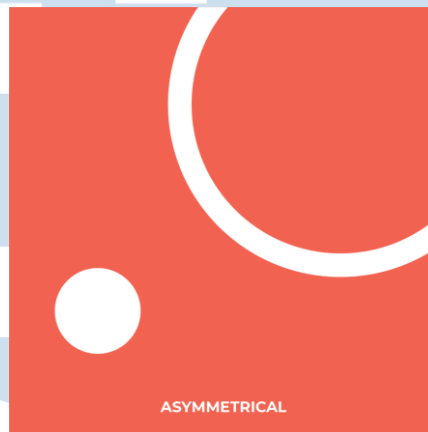
Sumber: <https://jmmarketing.co.nz/2020/10/28/attaining-good-balance-in-graphic-design/>

Simetri reflektif terjadi jika elemen desain tercermin sama persis pada setiap sisi axis. Simetri rotatif terjadi jika kesamaan semua sisi berdasarkan pada satu titik daripada satu axis (contohnya pola mandala).

Simetri translatif terjadi jika elemen-elemen desain dengan berat yang mirip ditata dengan letak yang sama dalam kedua sisi sebuah axis.

2.1.17 *Asymmetry*

Asymmetry adalah aspek desain yang terjadi jika tidak terjadi pencerminan (*symmetry*) pada kedua sisi axis. Hal tersebut akan membentuk komposisi yang terlihat tidak simetris. Akan tetapi, keseimbangan tetap dijaga dengan menambahkan elemen lebih kecil untuk menyeimbangkan berat dari elemen yang lebih dominan.



Gambar 2. 13 *Asymmetry* dalam Desain

Sumber: <https://jmmarketing.co.nz/2020/10/28/attaining-good-balance-in-graphic-design/>

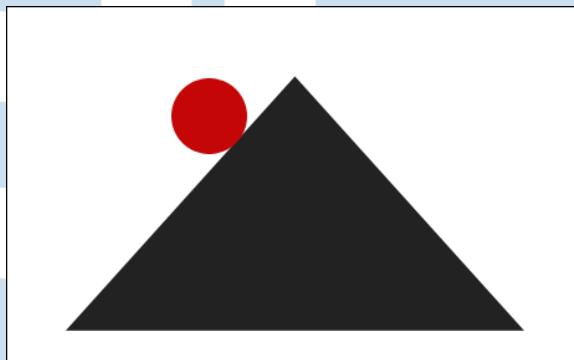
Balance pada *asymmetry* merupakan hal yang penting. Hal ini dikarenakan jika komposisi asimetris tidak seimbang, maka komposisi akan terlihat tidak estetis. Selain itu, alam *asymmetry* sendiri membuatnya lebih kompleks dari komposisi *symmetry* biasa.

2.1.18 *Contrast*

Contrast adalah aspek desain yang pada dasarnya adalah perbedaan antara gelap dan terang. Akan tetapi, *contrast* berkait juga dengan perbedaan antara satu elemen desain dengan elemen yang lainnya. Perbedaan ini bisa berupa dari kebesaran, warna, dan sebagainya. *Contrast* tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian tetapi juga untuk membuat penekanan pada suatu elemen desain atau informasi, membuat hirarki, dan untuk memunculkan emosi.

2.1.19 *Tension*

Tension adalah sebuah aspek desain yang digunakan untuk mendapatkan perhatian dari pengamat. *Tension* ini umumnya terjadi jika sebuah elemen desain lepas dari keseimbangan komposisi sehingga terlihat beda sendiri dan menjadi titik perhatian karya. Sebuah contoh dari prinsip tensi adalah penempatan bentuk bulat yang merah di komposisi bentuk persegi tiga di bawah ini.



Gambar 2. 14 *Tension* dalam Desain
Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/visual-tension/>

Dikarenakan beda dari keseluruhan komposisi, bentuk bulat merah tersebut menarik perhatian pengamat. *Tension* ini dapat diterapkan dengan berbagai jenis kontras. Kontras tersebut dapat terjadi pada konteks yang tidak terlihat seperti pesan pada visual yang diperlihatkan.

2.1.20 *Closure*

Closure adalah ilusi grafis dimana pengamat berusaha untuk melengkapi sebuah bentuk yang tidak lengkap atau tertutup. Ilusi ini cenderung lebih berhasil jika menggunakan bentuk geometris yang sudah dikenal (misalnya, huruf alfabet, kotak, lingkaran, dll). Sebuah contoh dari penggunaan prinsip ini adalah logo WWF.

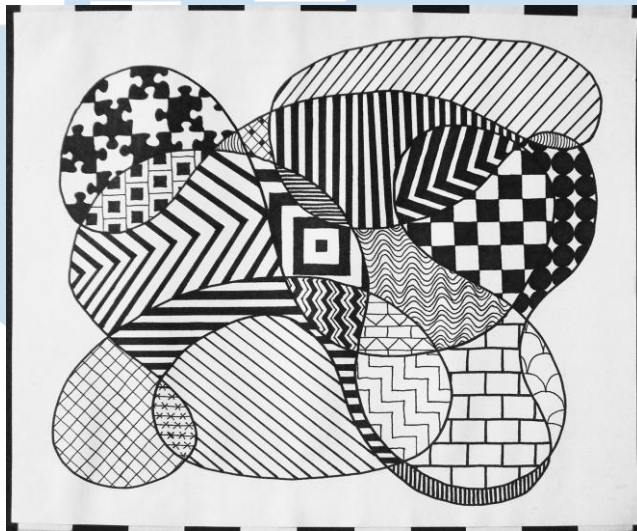
2.1.21 *Expression*

Expression adalah aspek desain yang subjektif dan berdasarkan oleh pengalaman dan pikiran seorang desainer. *Expression* ini diwujudkan dalam karya melalui visual menggunakan bentuk dan simbol untuk menggambarkan sebuah pesan visual. Sebuah bentuk *expression* yang kuat

adalah penggunaan fotografi atau ilustrasi untuk menyampaikan pesan yang mudah diingat pengamat.

2.1.22 *Abstraction*

Abstraction adalah aspek desain yang tidak berdasarkan objek yang berada di dunia asli dan merupakan ilusi darinya. Dalam menggunakan aspek *abstraction* dalam menyampaikan pesan, pengamatnya pun harus mengetahui arti dari bentuk *abstraction* yang digunakan. Contohnya adalah simbol yang memiliki arti spesifik dalam suatu budaya.



Gambar 2. 15 Bentuk Abstrak

Sumber: <https://www.deviantart.com/pm7x/art/Abstract-Designs-251608621>

Ada beberapa tingkat *abstraction* yaitu adalah simplifikasi gambar, tanda yang berdasarkan pesan auditorial, simbol yang dapat memiliki berbagai arti, dan abstraksi total yang tidak berdasarkan bentuk apapun. *Abstraction* merupakan aspek desain yang dapat digunakan oleh desainer. Salah satu peran yang *abstraction* dapat lakukan adalah untuk membuat pesan yang kuat tanpa memiliki arti yang konkrit.

2.1.23 *Frame*

Pembingkai adalah aspek desain dimana sebuah elemen desain diisolasi dalam suatu ruang. Beberapa fungsi dari pembingkai adalah untuk memisahkan, menata letakkan, dan menggabungkan elemen desain.

Bingkai tersebut bisa eksplisit maupun implisit, membuat penekanan pada elemen desain yang didalamnya dari latar.

2.1.24 Typography

Typography adalah ilmu mendesain dengan huruf, kata, dan kalimat. Huruf, kata, dan kalimat tersebut memiliki berbagai fungsi. *Typography* dapat berfungsi sebagai sebuah elemen desain seperti titik dan garis, tetapi juga berfungsi sebagai penyaji informasi yang dapat dibaca oleh pengamat. Dalam *typography*, huruf-huruf ini dapat memiliki desain yang berbeda-beda berdasarkan jenis *typeface* yang digunakan, dengan setiap perbedaan *typeface*, spasi antara barisan kalimat, warna, dan kebesaran menjadi faktor dalam kesuksesan penyampaian informasi secara visual. Dalam *typography*, ada berbagai jenis klasifikasi *typeface* serta variasi bentuk dari berbagai huruf tersebut.

2.1.24.1 Klasifikasi Typeface

Umumnya, *typeface* dibagikan menjadi tiga jenis yaitu *serif*, *sans serif*, dan *script*. Akan tetapi, Poulin mengkategorisasikan *typeface* dengan lebih lebar berdasarkan karakteristik-karakteristik khusus ketimbang keberadaan *serif* dan stilasi *script* pada *typeface*. Poulin mengklasifikasikan *typeface* menjadi enam jenis, yaitu *modern*, *sans serif*, *slab serif*, *old style*, *transitional*, dan *graphic*.

1) Modern

Typeface jenis modern adalah *typeface* yang memiliki *serif*. Ciri-ciri yang dimiliki oleh jenis *typeface* ini adalah serif yang sangat tipis ketimbang dengan *stem* huruf yang tebal. Contoh dari *typeface* ini adalah Bodoni.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 16 Font Bodoni dalam Desain
 Sumber: <https://www.designprintdigital.com/blog/typography/typographic-poster-series-003-bodoni/>

2) *Sans serif*

Typeface jenis *sans serif* adalah *typeface* yang tidak memiliki serif. Ciri-ciri lainnya adalah tidak adanya variasi ketebalan pada huruf. Contoh dari *typeface* ini adalah Futura.



Gambar 2. 17 Font Futura dalam Desain
 Sumber: <https://www.communicationtheory.org/shannon-and-weaver-model-of-communication/>

3) *Slab serif*

Typeface jenis *slab serif* mirip dengan *sans serif* pada aspek ketebalan yang tetap pada seluruh huruf. Perbedaan antara kedua

jenis *typeface* tersebut adalah bahwa *slab serif* memiliki *serif* yang juga memiliki ketebalan yang tetap. Contoh dari jenis *typeface* ini adalah Serifa.



Gambar 2. 18 Font Serifa
Sumber: <https://www.fonts.com/font/linotype/serifa/story>

4) *Graphic*

Typeface jenis *graphic* memiliki ciri khas dimana huruf-hurufnya didesain secara ilustratif. Ciri ilustratif tersebut memiliki fungsi untuk memberikan sebuah pesan secara visual. Pesan tersebut dapat tersampaikan secara literal ataupun secara terimplikasi.

2.1.24.2 Variasi Bentuk

Poulin menyatakan bahwa perbedaan antara bentuk-bentuk *typeface* tidak ekstensif. Selain itu, perbedaan-perbedaan bentuk setiap *typeface* cukup kecil pada setiap kategori perbedaan. Poulin membagikan perbedaan variasi bentuk *typeface* menjadi *case*, *weight*, *contrast*, *posture*, *width*, dan *style*.

1) *Case*

Salah satu variasi pada bentuk *typeface* adalah *case*. *Case* adalah variasi huruf kapital dan kecil pada suatu huruf. Contoh dari perbedaan *case* adalah 'A' dan 'a'.

2) *Weight*

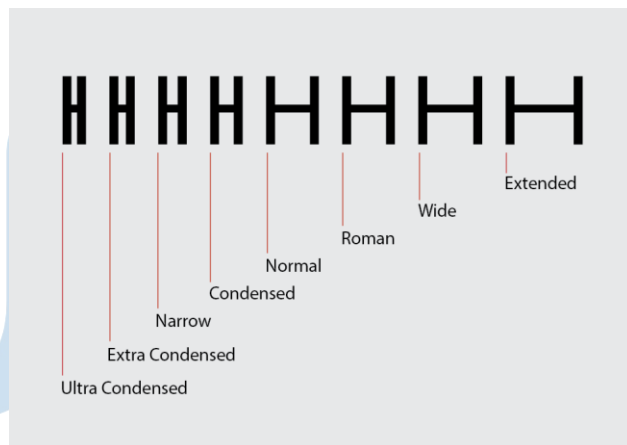
Weight adalah variasi ketebalan pada huruf. Contoh jenis ketebalan tersebut adalah *light* dan *bold*. Selain kedua variasi tersebut, *bold* memiliki variasi yang lebih tipis atau tebal seperti *medium* dan *black*.

Thin (100)
 Extra-Light (200)
 Light (300)
 Regular (400)
Medium (500)
SemiBold (600)
Bold (700)
ExtraBold / Heavy (800)
Black (900)

Gambar 2. 19 Variasi Berat Huruf
 Sumber: <https://github.com/koreader/koreader/issues/4174>

3) *Width*

Width adalah seberapa lebar sebuah huruf dibandingkan pada ketinggiannya. Huruf yang lebar dan pendek disebut dengan huruf *extended*. Pada sisi lain, huruf yang tinggi namun tipis disebut dengan huruf *condensed*.



Gambar 2. 20 Variasi Ketebalan Huruf
 Sumber: <http://www.theinformedillustrator.com/2013/10/typography-for-illustrators-6.html>

4) *Contrast*

Contrast adalah seberapa besar variasi ketebalan yang terjadi pada *stroke* sebuah huruf. Sebuah contoh *typeface* dengan *contrast* tinggi adalah *typeface* Encorpada Classic pada gambar yang disajikan di bawah. *Typeface* tersebut memiliki beberapa bagian yang sangat tipis

dibandingkan ketebalan pada sebagian besar tangkai dan bagian huruf lainnya.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 2. 21 Huruf dengan Kontras Tinggi
Sumber: <http://luc.devroye.org/myfonts-highcontrast/>

5) *Posture*

Posture adalah seberapa miring atau lurusya patokan garis vertikal *typeface*. Saat *typeface* yang digunakan cenderung berpatokan lurus ke atas, maka *typeface* berjenis roman. Pada sisi lain, *typeface* yang lebih cenderung miring adalah *typeface* berjenis italic.

2.1.25 *Grid*

Menurut Maxa dkk (2014), *grid* adalah tengkorak desain yang digunakan untuk mengkomposisikan elemen visual dan informasi pada media dua dimensi dan tiga dimensi seperti layar komputer dan kertas. *Grid* membantu agar informasi dapat disampaikan dengan jelas melalui batasan yang membantu desainer untuk menata letakkan informasi serta elemen visual tersebut. Dalam sejarah, *grid* dapat ditemukan sejauh 3000 MS pada tablet cuneiform Mesopotamia hingga tulisan pada kertas papyrus dengan sistem *grid* masa sekarang berkembang dari berbagai gerakan seperti Futurisme hingga menjadi sebuah sistem untuk presisi matematika pada tahun 1950-an. *Grid* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *single column grid*, *multicolumn grid*, dan *modular grid*.

2.1.25.1 Single Column Grid

Maxa mendefinisikan *single column grid* sebagai sistem *grid* dengan ‘satu blok’. Sistem *grid* ini biasanya digunakan untuk teks naratif dan/atau informasi. Besar kecil dan letak pada ‘blok’ tersebut tergantung atas beberapa hal. Hal tersebut adalah batas anggaran, besar kecilnya media (umumnya kertas), fungsi dari informasi yang akan diisi pada ‘blok’ tersebut, dan pada pilihan proporsi yang dilakukan oleh desainer. Selain itu, letak ‘blok’ tersebut tidak harus selalu ditengah; ‘blok’ tersebut dapat diletakkan sehingga terjadi komposisi yang asimetris.

2.1.25.2 Multi Column Grid

Berdasarkan sistem Kartesius, kerangka kolom ganda adalah sebuah sistem *grid* dengan karakteristik penggunaan pembatas horizontal dan vertical. Tidak seperti kerangka kolom tunggal, sistem *grid* ini menggunakan beberapa kolom dengan spasi diantaranya yang disebut *column interval*. Selain *column interval*, kerangka *multicolumn* juga menggunakan *flow line* yang berfungsi sebagai patokan horizontal tambahan selain *margin* dan *baseline grid* yang berfungsi sebagai patokan jarak vertikal teks.

2.1.25.3 Modular Grid

Seperti kerangka kolom ganda, kerangka modular adalah sistem *grid* yang menggunakan pembatas horizontal dan vertikal (Maxa, 2014). Berbeda dengan kerangka kolom ganda, kerangka modular memiliki fleksibilitas dalam menyajikan informasi yang kompleks. Dengan sistem *grid* ini, seorang desainer memiliki lebih banyak fleksibilitas dalam penempatan dan besar kecil sebuah elemen visual atau informasi karena penggunaan modul. Fleksibilitas tersebut memberikan oportunitas bagi desainer untuk membentuk hirarki visual yang memudahkan pembaca untuk menerima informasi.

2.2 Interaction Design

Interaction design adalah praktek untuk meningkatkan aktivitas orang (bekerja, berinteraksi, dan berkomunikasi) melalui merancang *user experience* yang menunjang aktivitas-aktivitas tersebut (Sharp dkk., 2019). Sebuah pengertian yang lebih fokus kepada komputer adalah bahwa *interaction design* adalah metode dan juga alasan kita dalam menggunakan komputer (Thackara, 2001 dari Sharp dkk, 2019). Berdasarkan jenis bidangnya, *interaction design* dapat memiliki nama yang berbeda untuk menekan praktek *interaction design* yang diperlukan dalam suatu bidang seperti *product design* dan *software design*.

2.2.1 User Experience

User experience mencakupi pada cara orang menggunakan suatu produk. *User experience* tidak hanya tentang *user interface* yang disajikan oleh suatu produk namun pengalaman pengguna menggunakan produk, jasa dan perusahaan yang memfasilitasi produk dan jasa tersebut. Perasaan dan kepuasan dalam menggunakan sebuah produk atau jasa merupakan bagian dari *user experience* yang disebabkan oleh tampilan produk dan penggunaannya. Dalam mendesain *user experience*, desainer hanya bisa memfasilitasi produk atau jasa untuk memunculkan suatu emosi atau pengalaman yang akan dialami pengguna.

2.2.2 Design Principles

Sharp memaparkan empat prinsip yang dijadikan patokan garis besar dalam mendesain untuk *user experience*. Prinsip-prinsip desain tersebut merupakan campuran dari ilmu teori desain, pengalaman, dan logika. Keempat prinsip tersebut ini digunakan sebagai batasan yang seharusnya tidak dilakukan dalam membangun *interaction design* serta aturan untuk merancang dan bahkan memperbaiki *interaction design* yang sudah terancang.

2.2.2.1 Visibility

Visibility adalah prinsip desain interaksi dimana fungsi yang dipaparkan sebuah *interface* terlihat dan kontras bagi pengguna yang menggunakan *interface* tersebut. Keterbacaan fungsi ini tidak

hanya mencakup fungsinya saja, tetapi juga pada instruksi dalam menggunakan fungsi tersebut. Semakin terlihat fungsi-fungsi yang disajikan oleh *interface*, semakin mudah untuk pengguna untuk menggunakan fungsi dan *interface* yang dipaparkan.

2.2.2.2 Feedback

Feedback adalah prinsip desain interaksi dimana segala interaksi yang dilakukan oleh pengguna harus memunculkan sebuah timbal balik. Timbal balik tersebut memberitahukan pengguna bahwa aksi yang mereka lakukan sudah berhasil. Hal ini dilakukan melalui memberikan pengguna sebuah bentuk informasi (audio, verbal, visual) setelah pengguna melakukan interaksi.

2.2.2.3 Constraints

Constraint adalah prinsip desain interaksi dimana interaksi pengguna dibatasi saat sebuah interaksi terjadi. Hal ini dilakukan agar mengurangi resiko pengguna untuk tidak sengaja memilih opsi yang salah. Selain pembatasan interaksi yang terjadi, *constraint* juga dapat diterapkan untuk membatasi interaksi selanjutnya, membuat sebuah alur interaktivitas untuk pengguna mengikuti.

2.2.2.4 Consistency

Consistency adalah prinsip desain interaksi yang menyatakan bahwa *interface* yang dirancang harus memiliki fungsi yang mirip dan menggunakan elemen visual yang mirip jika sebuah tombol/elemen memiliki fungsi yang sama. Hal ini bertujuan untuk membuat *interface* lebih mudah dipelajari oleh pengguna. Akan tetapi, prinsip desain ini lebih sulit untuk diaplikasikan kepada *interface* yang memiliki banyak fungsi.

2.2.2.5 Affordance

Affordance adalah prinsip desain interaksi dimana bagaimana jenis interaksi yang perlu dilakukan pada sebuah perangkat keras sudah terlihat dari bentuknya sendiri. Pada perangkat keras seperti *touchscreen*, prinsip *affordance* yang

digunakan adalah *perceived affordance*. *Perceived affordance* adalah kejelasan jenis interaksi yang dapat dilakukan diterima berdasarkan pembelajaran dan pengalaman penggunaan *touchscreen* sebelumnya.

2.2.3 Usability

Usability adalah seberapa efisien, dapat dipelajari, dapat diingatkan, menyenangkan, dan bebas kesalahan sebuah media interaktif dalam menjalankan fungsinya (Nielsen, 2012 dari Griffey 2020). *Usability* sebuah media interaktif sangat penting agar media tersebut relevan dan berguna bagi penggunanya. Semakin tinggi *usability* sebuah media interaktif, semakin lama media tersebut akan digunakan. Griffey memaparkan 10 patokan merancang *usability* yang dicetuskan oleh Nielsen yaitu eksplisit, konsisten, fleksibel, memaafkan, membantu, memberi timbal balik, meminimalisir beban ingatan, memberi pengakhiran, memberi motivasi, dan mengurangi usaha.

2.2.3.1 Eksplisit

Griffey menjelaskan bahwa media interaktif harus eksplisit. Eksplisit yang disebutkan tertuju pada penyampaian informasi mengenai sebuah fungsi dan juga tujuan media interaktif yang disajikan. Hal ini dikarenakan setiap pengguna yang membuka media interaktif yang baru akan pertama ingin mengetahui fungsi media interaktif yang mereka gunakan.

2.2.3.2 Konsisten

Sebuah media interaktif harus konsisten. Konsisten yang disebutkan tertuju pada visual, letak elemen, dan penataan *interface*. Jika tata letak sebuah media interaktif konsisten, maka pengguna lebih mudah mempelajari media interaktif yang digunakan.

2.2.3.3 Fleksibel

Media interaktif harus memiliki fleksibilitas bagi pengguna-penggunanya. Hal ini dirancang untuk memudahkan penggunaan media interaktif. Misalnya, sebuah aplikasi belanja online dapat diberikan sebuah jalan pintas dari *shopping cart* untuk menambahkan sebuah produk ketimbang harus menambahkan setiap produk ke dalam *shopping cart* dari awal untuk membuat perubahan.

2.2.3.4 Memaafkan

Media interaktif harus dirancang dengan ekspektasi bahwa pengguna-penggunanya akan melakukan sebuah aksi yang diluar alur proses penggunaan media interaktif. Hal ini dikarenakan manusia memiliki kecenderungan untuk melakukan kesalahan dan juga untuk tidak mengikuti alur yang sudah terimplikasi. Sebuah contoh aplikasi dari prinsip ini adalah jika seorang pengguna menyentuh tombol yang membawa dia ke halaman yang salah, maka pengguna dapat kembali ke halaman sebelumnya tanpa kehilangan progress langkah yang pengguna telah lakukan.

2.2.3.5 Membantu

Media interaktif yang dirancang perlu memberikan bantuan bagi pengguna-penggunanya berupa pengarahan dan deskripsi. Hal ini dikarenakan pengguna-pengguna yang menggunakan media interaktif tersebut tidak selalu akan mengerti fungsi-fungsi dari setiap tombol dan ikon yang terdapat dalam media interaktif.

2.2.3.6 Memberikan Timbal Balik

Media interaktif perlu diberikan fungsi timbal balik pada fungsi-fungsinya. Hal ini ditujukan agar pengguna-penggunanya mengetahui bahwa aksi yang mereka harapkan dari media interaktif yang digunakan sudah selesai dilakukan. Bentuk dari penggunaan prinsip ini adalah dengan memberikan *microanimation* pada tombol setelah ditekan oleh pengguna.

2.2.3.7 Mengurangi Beban Ingatan

Media interaktif perlu memudahkan pengguna dengan tidak mewajibkan ingatan mereka akan media interaktif yang digunakan. Misalnya, pemberian *thumbnail* produk daripada kode warna pada pemilihan produk. Penggunaan *thumbnail* daripada kode warna tersebut akan memudahkan pengguna untuk mengingat akan sebuah fungsi atau produk yang sedang dipilih.

2.2.3.8 Memberi Penutupan

Media interaktif perlu memberitahu penggunanya bahwa sesuatu yang mereka ingin lakukan sudah selesai. Hal tersebut memberikan pengguna media interaktif merasa terjamin. Prinsip ini diterapkan melalui memberikan timbal balik berupa halaman menyatakan bahwa proses yang pengguna lakukan sudah selesai.

2.2.3.9 Give Motivation

Media interaktif perlu memberikan insentif bagi pengguna-penggunanya. Hal ini ditujukan agar pengguna menggunakan dan menyelesaikan sebuah tugas yang diberikan oleh media interaktif. Hal ini dapat dilakukan dengan *progress bar* atau imbalan di akhir pengerjaan tugas.

2.2.3.10 Mengurangi Usaha

Media interaktif perlu membuat segala prosedur fungsinya sesederhana dan seefektif mungkin. Hal ini dapat dilakukan melalui mengelompokkan beberapa fungsi yang berhubungan dalam satu bagian atau membuat fungsi-fungsi utama mudah diakses oleh pengguna. Sebuah contoh dari prinsip ini adalah pembuatan *interface e-commerce* yang pengguna dapat mengecek keranjang belanja dan langsung bayar dari semua halaman *interface* yang digunakan.

2.2.4 User Interface

User Interface adalah interaksi yang terjadi antara pengguna dan sistem melalui perintah ataupun aksi yang mengoperasikan sistem tersebut (Heonsik, 2015 dari Heonsik, 2017). Tidak hanya perangkat seperti komputer dan *smartphone*, *user interface* juga berupa program ataupun *website*. Sharp dkk. (2019) menjabarkan sebanyak 20 jenis *interface* yaitu *command-line interface*, *graphical user interface*, *website design*, *mobile devices*, *touchscreen*, *multimedia*, *virtual reality*, *augmented reality*, *appliances*, *wearables*, *robots and drones*, *voice user interface*, *pen-based interface*, *gesture-based interface*, *haptic interface*, *multimodal interface*, *shareable interface*, *tangible interface*, *brain-computer interface*, dan *smart interface*.

2.2.4.1 Command-line Interface

Command-line interface atau CUI adalah jenis *interface* dimana pengguna memasukkan kata-kata yang disingkat untuk melakukan suatu aksi. Selain menuliskan perintah, *interface* berjenis *command-line* menggunakan kombinasi kunci huruf yang ditekan bersamaan dan juga kunci-kunci pada *keyboard* yang sudah memiliki fungsi. Contoh dari tombol ini adalah tombol 'delete'.

2.2.4.2 Graphical User Interface

Graphical user interface atau GUI adalah jenis *interface* yang menggunakan elemen visual lain seperti bentuk dan warna untuk menyampaikan informasi ketimbang CUI yang hanya menggunakan teks. GUI juga dikenal sebagai WIMP pada masa awal penemuannya, yang berarti *windows* (bagian *interface* yang bisa discroll, buka, tutup, dan lainnya di layar), *icons* (gambar atau piktogram yang menyimbolisasikan fungsi, alat, atau aplikasi), *menus* (daftar opsi), dan *pointing device* (misalnya *mouse* untuk menekan sebuah elemen interaksi pada GUI). Pada masa sekarang, GUI berkembang dengan menambahkan elemen-elemen yang tidak ada pada WIMP sebelumnya seperti *tool bar* dan *dock*.

2.2.4.3 Website Design

Interface pada *website* awalnya hanya menggunakan teks dan *hyperlink* yang digunakan untuk melakukan navigasi pada suatu bagian halaman ataupun halaman lainnya. *Website* awal utamanya lebih berfokus dalam perancangan *information architecture* yang efisien, cepat, dan mudah bagi pengguna yang mengakses *website* tersebut. *Interface website* kemudian mulai dikembangkan dengan mempertimbangkan estetika visual agar *website* terlihat beda dan enak dilihat oleh pengguna serta mudah diingat. Akan tetapi, Sharp dkk. memperingati agar perancangan *website* perlu mempertimbangkan bagaimana pengguna melihat *website* dimana pengguna lebih sering memindai halaman ketimbang membaca keseluruhan halaman *website* yang.

2.2.4.4 Mobile Devices

Mobile device mencakupi berbagai perangkat seperti *smart watch*, *smartphone*, dan tablet. Umumnya, *mobile device* adalah perangkat-perangkat yang dapat dibawa ketimbang komputer *desktop*. Seperti *mobile device* datang dengan berbagai jenis dan variasi, fungsi dan fitur setiap perangkat memiliki juga berbeda seperti perangkat *tablet* pengurus toko yang khusus digunakan untuk memantau stok barang yang dimiliki toko.

2.2.4.5 Touchscreen

Touchscreen atau layar sentuh adalah jenis *interface* yang mendeteksi lokasi dan sentuh tidak tersentuhnya layar oleh tangan pengguna. Terdapat dua jenis *touchscreen* yaitu *single touchscreen* dan *multitouch surface*. *Single touchscreen* hanya dapat meregistrasikan sentuhan tangan sedangkan *multitouch surface* sanggup meregistrasikan gestur lebih kompleks dan yang menggunakan lebih dari 1 jari yaitu *swiping*, *flicking* dan *pinching*.

2.2.4.6 Multimedia

Multimedia jenis *interface* yang memiliki berbagai jenis media. Media yang dimaksud adalah grafik, teks, video, suara, animasi, dan lain lainnya. Umumnya, media-media tersebut terhubung dengan interaktivitas yang terdapat pada *interface*.

2.2.4.7 Virtual Reality

Virtual reality adalah simulasi ilusi lingkungan yang pengguna dapat interaksi. *Virtual reality* bertujuan untuk membuat realita khayalan yang dipersepsi oleh penggunanya sebagai realistik. Umumnya, *virtual reality* diterapkan menggunakan sejenis perangkat yaitu *VR headset*.

2.2.4.8 Augmented Reality

Augmented reality adalah jenis *interface* yang mencampurkan elemen digital dengan objek nyata sekitar pengguna. Sebuah contoh sederhana *augmented reality* yang praktikal adalah *head-up displays* atau HUD yang digunakan dalam pesawat untuk membantu pilot mengetahui lokasi dan berbagai informasi lainnya saat cuaca menghalangi penglihatan pilot. Pada sisi lainnya, perangkat lunak seperti *Pokemon Go* menerapkan *augmented reality* dengan menggunakan fungsi GPS dan kamera pada *smartphone*.

2.2.4.9 Appliances

Appliances adalah mesin-mesin yang biasanya digunakan dalam keseharian orang dalam rumah. Mesin-mesin tersebut mencakupi mesin cuci, kulkas, dan lain lainnya. Ciri khas dari *appliance* adalah setiap dari mesin-mesin tersebut bertujuan untuk menyelesaikan tugas spesifik dalam jangka waktu yang pendek.

2.2.4.10 Wearables

Wearables adalah jenis perangkat yang dipakai pada badan pengguna. Beberapa *wearable* ini sudah dirancang agar lebih terlihat sebagai aksesoris seperti *smart watch*. Sebuah contoh

wearable lainnya adalah *exoskeleton* yang digunakan untuk membantu orang disabilitas.

2.2.4.11 Robots and Drones

Robots dan *drones* adalah jenis perangkat yang memiliki berbagai fungsi, variasi, dan tingkat interaktivitas. Terdapat robot yang cenderung otomatis seperti robot yang digunakan untuk membantu orang disabilitas dan juga robot yang dapat dikontrol oleh seorang pengguna untuk memfasilitasi sebuah fungsi seperti mengecek sebuah lingkungan tertentu secara jarak jauh. Seperti jenis robot yang kedua, drone adalah jenis pesawat terbang yang dikontrol oleh seorang pengguna secara jarak jauh.

2.2.4.12 Voice User Interface

Voice User Interface atau VUI adalah *interface* yang berinteraksi dengan suara penggunanya. VUI umumnya digunakan untuk pengguna mencari informasi melalui pertanyaan atau untuk memberikan perintah pada mesin tertentu. Sebuah contoh aplikasi dari VUI adalah fitur Google Speech pada mesin pencariinya.

2.2.4.13 Pen-based Devices

Pen-based device adalah jenis perangkat yang memasukkan *input* melalui penggunaan *stylus* pada suatu *interface* seperti *tablet*. Jenis perangkat tersebut dapat membantu berbagai profesi yang menggunakan kemampuan menggambar dengan pensil dan pena serta memudahkan pengguna untuk melakukan anotasi atau membuat catatan pada dokumen digital. Sebuah contoh dari *pen-based device* adalah Anoto, yaitu sebuah perangkat keras yang menggabungkan pena analog dengan kamera digital untuk mendigitalisasikan penulisan pengguna secara digital.

2.2.4.14 Gesture-based Systems

Gesture-based systems adalah jenis *interface* yang menangkap gerakan atau gestur pengguna yang kemudian diproses dengan program mesin. Berdasarkan riset perancangan sistem

gestur David Rose (2018), gestur perlu dirangkai seperti kalimat agar dapat dimengerti oleh perangkat. Jenis *interface* ini memiliki berbagai aplikasi, salah satu contohnya adalah sistem berbasis gestur untuk dokter bedah untuk berinteraksi dengan gambar hasil pindaian MRI atau CT dengan menggunakan teknologi Kinect yang dibuat oleh Microsoft.

2.2.4.15 Haptic Interface

Haptic interface adalah jenis *interface* yang memberikan timbal balik pada pengguna berupa tekanan atau getaran pada suatu bagian tubuh pengguna. Timbal balik tekanan atau getaran ini digunakan untuk membuat pengalaman pengguna lebih imersif. Contoh dari penggunaan *interface* ini adalah penerapan getaran pada perangkat *game console* untuk meningkatkan tingkat imersif yang dirasakan pengguna.

2.2.4.16 Multimodal Interface

Multimodal interface adalah *interface* yang memberikan timbal balik serta menerima *input* dari berbagai jenis panca seperti penglihatan, sentuhan, suara, dan suara pengguna. *Multimodal interface* itu sendiri dirancang dengan hipotesa bahwa *interface* tersebut lebih fleksibel bagi manusia untuk berinteraksi dengan *interface*. Tujuan dari *multimodal interface* adalah untuk memperkaya pengalaman pengguna dalam menggunakan *interface*.

2.2.4.17 Shareable Interface

Shareable interface adalah *interface* yang digunakan lebih dari satu pengguna. Salah satu ciri *interface* ini adalah keberadaan lebih dari satu sarana *input*. Contoh dari *interface* ini adalah *touchscreen* dengan ukuran yang besar yang mampu memfasilitasi *input* dari berbagai pengguna.

2.2.4.18 Tangible Interface

Tangible interface adalah *interface* dimana objek-objek dipasang dengan sensor. Objek-objek tersebut menjadi perwakilan

objek digital yang pengguna akan berinteraksi. Sensor tersebut akan ditangkap oleh mesin sehingga memunculkan timbal balik yang diaktifkan secara digital.

2.2.4.19 Brain-computer Interface

Brain-computer interface atau BCI adalah jenis *interface* yang mendeteksi gelombang yang dibuat oleh otak dengan sebuah mesin detektor. Gelombang yang terdeteksi berasal dari signal listrik yang terbuat dari aktivitas sel otak yang bekerja. Dengan *interface* tersebut, pengguna dapat melakukan suatu aktivitas tanpa *input* sentuhan atau suara.

2.2.4.29 Smart Interface

Smart interfaces adalah jenis *interface* yang sadar akan lingkungan dan konteks sekitarnya. Kesadaran tersebut akan membuat *interface* tersebut untuk mengambil beberapa aksi secara otomatis tanpa interaksi langsung oleh sebuah pengguna. Sebuah contoh dari *smart interface* adalah bangunan yang memiliki fungsi deteksi untuk mengatur ventilasi, pencahayaan, dan pemanasan pada interior bangunan.

2.2.5 Interaktivitas

Interaktivitas adalah kejadian saat pengguna dan konten saling merespon secara dua arah berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh pengguna (Miller, 2014). Interaktivitas ini membuat pengalaman setiap pengguna yang menggunakan media interaktif yang sama berbeda. Interaktivitas tersebut memberikan dua hal pada pengguna yang tidak dapat diberikan dalam media tradisional yaitu pilihan dan kontrol pada informasi dan konten yang disampaikan. Miller menjabarkan enam interaktivitas yaitu *stimulus and response*, *navigation*, *control over objects*, *communication*, *exchange of information*, dan *acquisition*.

2.2.5.1 Stimulus and Response

Stimulus and response adalah jenis interaktivitas yang paling sering ditemukan. Interaktivitas ini terjadi jika pengguna diberikan

sebuah respons saat mereka melakukan sebuah aksi. Contoh mudah dari jenis interaktivitas ini adalah jika sebuah tombol ditekan dan memberikan animasi kecil sebagai respons.

2.2.5.2 Navigation

Navigation adalah jenis interaktivitas yang terjadi jika pengguna dapat berpindah ke bagian yang berbeda-beda dalam sebuah media interaktif. Jenis interaktivitas ini juga sering ditemukan pada media interaktif namun terbatas. Akan tetapi, pada permainan digital jenis interaktivitas ini lebih fleksibel.

2.2.5.3 Control Over Objects

Control over objects adalah jenis interaktivitas dimana pengguna dapat berinteraksi dengan objek virtual yang disajikan oleh media interaktif. Sebuah bentuk dari interaktivitas ini adalah pemindahan objek pada media interaktif. Selain pemindahan, interaktivitas ini juga dapat berupa pengguna berinteraksi dengan objek yang dipapar seperti ‘menembak’ objek pistol.

2.2.5.4 Communication

Communication adalah jenis interaktivitas dimana pengguna dapat berdialog dengan ‘karakter’ lainnya dalam satu media interaktif. Karakter yang pengguna berdialog dengan dapat berupa NPC (*non-playable character*) atau pengguna lainnya. Komunikasi ini dapat terjadi secara teks, audio, ataupun non-verbal seperti gestur.

2.2.5.5 Exchange of Information

Exchange of Information adalah jenis interaktivitas dimana pengguna dapat mengirimkan informasi kepada satu tampilan (misalnya forum) informasi. Umumnya, interaksi ini dapat ditemukan di Internet. Contoh dari interaktivitas ini adalah saat pengguna mengirimkan komen pada sebuah video di Youtube.

2.2.5.6 Acquisition

Acquisition adalah jenis interaktivitas dimana pengguna menerima sesuatu. Sesuatu itu dapat berupa abstrak (informasi),

digital, ataupun memiliki fisik. Contoh dari interaktivitas ini adalah saat pengguna menerima imbalan setelah menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh media interaktif yang sedang digunakan.

2.2.6 Desain Karakter

Randy Bishop (21 Draws, 2019) menjelaskan bahwa sebuah karakter yang dirancang oleh seorang desainer karakter harus dapat mengkomunikasikan tujuan dari karakter tersebut. Metode dalam komunikasi karakter tersebut berada dalam *shape language* atau bahasa bentuk. Randy menjabarkan tiga bentuk sederhana yang umumnya digunakan dalam mendesain karakter yaitu persegi empat, bulat, dan persegi tiga. Perkembangan dari bahasa bentuk tersebut adalah simbolisme. Anderson dkk. (2019) menjelaskan bahwa simbolisme dapat menjelaskan cerita dan kepribadian karakter. Simbolisme mencakupi bahasa bentuk, penggunaan *tone* dan *color*, dan juga kostum yang digunakan karakter.

2.2.6.1 Persegi Empat

Persegi empat adalah bentuk yang diasosiasikan dengan fisik, stabilitas, reliabilitas, keteguhan, kekuatan, dan maskulinitas. Bentuk ini dapat merepresentasikan sikap karakter yang kuat, independen, dan/atau terdisiplin. Pada sisi lain, bentuk ini juga dapat digunakan untuk merepresentasikan karakter yang bodoh.

2.2.6.2 Bulat

Bulat adalah bentuk yang diasosiasikan dengan perdamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, misteri, sihir dan kewanitaian. Selain makna-makna tersebut, bulat juga dapat merepresentasikan makna yang lebih negatif seperti kekosongan dan kesendirian. Bentuk ini dapat merepresentasikan sebuah karakter sebagai seseorang yang baik, lembut, dan/atau lemah.

2.2.6.3 Persegi Tiga

Persegi tiga adalah bentuk yang diasosiasikan dengan gerakan, deviasi, dan ketajaman. Persegi tiga dapat

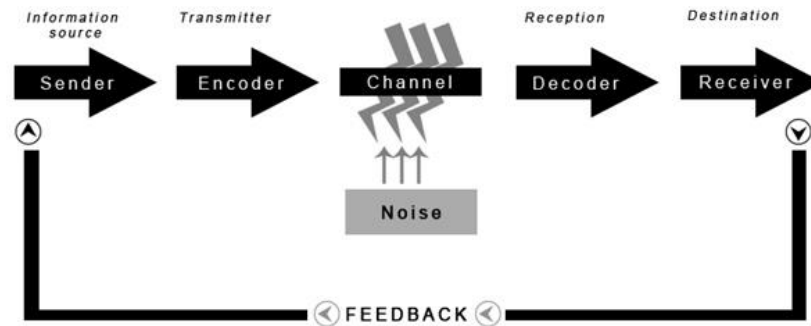
merepresentasikan bahwa seorang karakter adalah berbahaya. Semakin sudut ujungnya tajam, karakter semakin terlihat berbahaya.

2.3 Media Informasi

Media (atau medium) secara harfiah berarti perantara (Schuchardt, 2018). Media tersebut dapat berarti banyak hal, misalnya proses. Akan tetapi, dalam ilmu komunikasi secara spesifik media adalah bentuk perantara penyaji informasi kepada individu-individu (Katz, 2017). Katz membagi fungsi media menjadi tiga, yaitu memberi pengetahuan, menghibur, dan bersosialisasi. Fungsi media sebagai pemberi informasi membantu individu untuk mengetahui tentang berita, hobi atau hal yang diminati individu, sedangkan fungsi media sebagai penghibur adalah sebagai wadah hiburan seperti film, animasi, drama, atau tayangan pertandingan olahraga. Terakhir, fungsi media sebagai wadah sosialisasi adalah agar individu-individu bisa saling berkomunikasi, misalnya mengirim teks, gambar, ataupun video. Secara garis besar, media dapat dibedakan menjadi cetak dan elektronik. Contoh dari media cetak adalah koran dan buku, sedangkan contoh dari media elektronik adalah radio dan internet.

2.3.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah sebuah jenis komunikasi dimana satu pihak yang kecil menyebarkan informasi kepada banyak orang atau masyarakat (Biagi, 2017). Proses komunikasi massa memiliki enam aspek, yaitu pengirim, pesan, penerima, media (*channel*), timbal balik (*feedback*) dan kebisingan (*noise*). Pihak pengirim menyebarkan pesan melalui media, dengan individu di ujung sisi media tersebut menerima pesan tersebut (penerima). Dalam proses penyebaran informasi pada media, kebisingan (*noise*) dapat mengganggu proses tersebut sehingga pesan dapat diterima dengan tidak jelas. Akhirnya, penerima mengirimkan timbal balik kepada pengirim melalui media atau sarana yang telah diberikan (misalnya survei).



SHANNON-WEAVER'S MODEL OF COMMUNICATION

Gambar 2. 22 Model Komunikasi Massa

Sumber: <https://www.communicationtheory.org/shannon-and-weaver-model-of-communication/>

2.4 Media Interaktif Digital

Griffey (2020) mendefinisikan media interaktif digital sebagai semacam media digital (contohnya komputer) yang bertimbang balik pada pengguna jika diberikan respons, ketimbang media seperti video atau buku yang tidak dapat diberikan respons dari pengguna. Media interaktif juga bersifat tidak mengalir secara linear yang berarti setiap pengguna mendapatkan pengalaman yang berbeda dari media interaktif yang sama. Sifat tersebut membuat media interaktif yang dinamis.

2.4.1 Perancangan Media Interaktif

Media interaktif secara umum mencakup banyak bentuk media yang bervariasi dalam bentuk, media, fungsi, dan skala. Semakin kompleks dan besar sebuah media interaktif, semakin banyak tenaga kerja dan anggaran yang diperlukan. Kompleksitas sebuah rencana media interaktif bervariasi dari interaktivitas, fungsionalitas, adaptabilitas, dan jumlah serta variasi pada konten.

2.4.1.1 Interaktivitas

Semakin kompleks interaktivitas sebuah media interaktif, semakin besar tenaga kerja dan anggaran yang diperlukan untuk merancang media interaktif tersebut. Selain itu, jika interaktivitas yang akan digunakan spesifik dan khusus maka diperlukan tenaga

kerja yang terspesialisasi dalam interaktivitas khusus tersebut. Sebuah contoh dari interaktivitas yang khusus adalah interaktivitas yang mendapatkan *input* dari ekspresi wajah.

2.4.1.2 Fungsionalitas

Fungsionalitas adalah seberapa banyak fungsi yang media interaktif tersebut dapat lakukan. Jika semakin banyak fungsi yang perlu dimiliki media interaktif maka tenaga kerja, anggaran yang diperlukan semakin banyak. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk merancang media interaktif tersebut juga akan semakin besar.

2.4.1.3 Adaptabilitas

Adaptabilitas adalah kemampuan media interaktif untuk berubah berdasarkan interaksi pengguna dengan media interaktif sebelumnya. Agar sebuah media interaktif memiliki adaptabilitas, diperlukan informasi tentang interaksi-interaksi pengguna dengan media interaktif tersebut sebelumnya. Ada dan tidak adanya fitur adaptabilitas juga mempengaruhi tenaga kerja, anggaran, dan waktu yang diperlukan untuk merancang media interaktif.

2.4.1.4 Database

Beberapa media interaktif memerlukan sebuah *database* untuk mengambil informasi. Tanpa informasi tersebut, media interaktif tidak dapat berfungsi dengan baik. Media-media interaktif yang memerlukan *database* yang lebih kompleks akan membutuhkan waktu lebih banyak dalam perancangannya.

2.4.1.5 Jumlah dan Variasi Konten

Saat konten yang digunakan bervariasi dan banyak, maka waktu perancangan yang diperlukan lebih banyak. Akan tetapi, kepanjangan dari perancangan tersebut dapat berasal dari masalah yang berbeda. Misalnya, jika konten yang ingin digunakan sudah ada

namun dilindungi hak cipta, maka diperlukan uang dan waktu untuk mendapatkan ijin untuk menggunakan konten tersebut.

2.4.2 Prinsip Tata Letak Media Interaktif Digital

Griffey menjabarkan lima prinsip dalam menata letak sebuah media interaktif agar media dapat mengkomunikasikan informasi kepada pengguna dengan baik. Prinsip tata letak tersebut akan membantu desainer untuk membuat pilihan desain yang sesuai dengan komunikasi media kepada pengguna. Kelima prinsip tersebut adalah *unity*, *differentiation*, *emphasis*, *whitespace*, dan *alignment*.

2.4.2.1 Unity

Unity adalah prinsip tata letak agar terjadi satu kesatuan pada desain media yang dirancang. Dalam media interaktif, *unity* diterapkan melalui kekonsistenan warna, tipografi dan kesamaan tata letak pada keseluruhan halaman media interaktif. Kekonsistenan tersebut membantu pengguna mengetahui jika mereka masih menggunakan sebuah media yang sama.

2.4.2.2 Differentiation

Differentiation adalah prinsip yang bertolak belakang dengan *unity*. Akan tetapi, prinsip tersebut tetap bersinergi dengan prinsip *unity* dan memiliki peran. Prinsip *differentiation* adalah prinsip dimana elemen visual dibedakan dari elemen lain agar pengguna dapat membedakan elemen yang memiliki fungsi beda.

2.4.2.3 Emphasis

Emphasis adalah prinsip dimana sebuah elemen ditonjolkan. Penonjolan elemen ini membantu pengguna untuk mengetahui elemen mana yang penting dan perlu diperhatikan. *Emphasis* dapat diterapkan pada desain dengan membuat elemen yang ingin ditonjolkan kontras dengan elemen lainnya melalui perbedaan bentuk, ukuran, ataupun warna. Prinsip tersebut juga efektif untuk membuat hierarki visual yang pengguna dapat ikuti dengan

mengarahkan pengguna secara visual dengan elemen yang ditonjolkan tersebut. Pada *website*, penerapan prinsip ini adalah untuk menempatkan elemen penting pada bagian halaman yang pengguna akan pertama mengakses.

2.4.2.4 Whitespace

Whitespace adalah bagian kosong sebuah komposisi visual. Fungsi dari *whitespace* itu sendiri adalah untuk menjadi pemisah antara elemen-elemen yang tidak berhubungan atau tidak dalam kelompok elemen yang sama. Penggunaan *whitespace* membantu pengguna untuk lebih mudah mengenali relasi dari setiap elemen yang dipaparkan.

2.4.2.5 Alignment

Alignment adalah pematokan elemen visual pada garis khayal tertentu. Prinsip ini membantu agar komposisi media interaktif rapi bagi mata pengguna. Selain itu, prinsip ini dapat membantu pengguna untuk memilah elemen-elemen pada komposisi yang disajikan.

2.4.3 Jenis-jenis Media Interaktif Digital

Griffey menjabarkan enam jenis media interaktif dengan perangkat lunak dan keras yang berbeda. Media interaktif lunak yang dijabarkan oleh Griffey adalah *website*, aplikasi seluler, dan *video game*. Pada sisi lain, media interaktif yang juga atau hanya memiliki perangkat keras adalah *traditional stand-alone kiosk*, instalasi fisik, pameran dan pertunjukan, dan pengalaman interaktif tanpa layar.

2.4.3.1 Website

Website adalah kumpulan dari berbagai halaman web yang saling terhubung di bawah satu nama yang sama. *Website* pada masa sekarang sudah berkembang dari bentuk *website* sederhana dengan halaman-halaman statis hingga menjadi *website* yang lebih canggih. Perkembangan tersebut juga berupa kemampuan *responsive website*

untuk beradaptasi dengan jenis layar perangkat yang sedang mengakses *website*.

1) Jenis-jenis Website

Website adalah sebuah kumpulan dari berbagai halaman web yang merupakan dokumen teks (Lal, 2015). Dokumen teks tersebut berbahasa HTML dan dicari melalui alamat web yaitu *Uniform Resource Locator* atau URL. Lal menjabarkan beberapa jenis *website*. Beberapa darinya adalah *personal website*, *single-page website*, *blog*, dan *mobile website*.

a. Personal Website

Personal website adalah *website* yang berfungsi sebagai identitas seorang pribadi secara *online*. Bentuk dari *website* ini bisa bervariasi seperti *single-page website* atau *website* statis. Secara profesional, jenis *website* ini dapat digunakan sebagai *resume*.

b. Single-page Website

Single-page website adalah jenis *website* yang hanya memiliki satu halaman. Umumnya, halaman yang dipapar panjang sehingga pengguna akan *scroll* ke bawah. Jenis *website* ini dibuat agar pengalaman pengguna lebih baik.

c. Blog

Blog adalah sebuah *website* yang mengandung tulisan mengenai suatu topik atau subyek. *Website* ini dapat dimiliki oleh satu penulis atau beberapa penulis. *Blog* itu sendiri memiliki berbagai fitur seperti fitur bagi pengguna untuk *subscribe* pada *blog*.

d. Mobile Website

Mobile website adalah sejenis *website* yang dibuka melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone*. *Website* tersebut memiliki fungsi seperti versi komputernya. *Mobile website* dapat memiliki berbagai *user interface* berdasarkan perangkat *mobile* yang mengakses *website mobile* tersebut.

2) Anatomi Website

Beaird (2014) menjelaskan bahwa *website* terdiri atas komponen-komponen. Setiap *website* dapat memiliki komponen yang berbeda tergantung dari besar dan topik yang dibawa sebuah *website*, sebagian besar *website* memiliki berbagai komponen-komponen pokok yang sama. Beaird menjabarkan enam komponen yang umumnya dimiliki sebuah *website* yaitu *container*, logo, *navigation*, *content*, *footer*, dan *whitespace*.

a. Container

Container adalah sebuah komponen *website* yang menampung konten yang mau disampaikan kepada pengguna. Tanpa komponen *container* dalam *website*, maka tidak akan ada konten di *website* dan bahkan akan keluar dari layar *website*. *Container* dapat memiliki kelebaran yang tetap atau kelebaran yang menyesuaikan dengan layar perangkat yang mengakses *website*.

b. Logo

Logo adalah komponen yang memberikan identitas pada *website* dan pihak yang memiliki dan bersangkutan dengan *website* tersebut. Logo berfungsi untuk meningkatkan pengenalan merek. Selain itu, logo juga berfungsi sebagai patokan bagi pengguna bahwa mereka masih dalam *website* yang sama.

c. Navigation

Navigation adalah komponen pada *website* yang membantu pengguna untuk navigasi *website*. Umumnya, elemen navigasi diposisikan sedekat mungkin dengan bagian atas halaman *website*. Beaird mengatakan agar navigasi *website* dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna.

d. Content

Content adalah komponen *website* yang mencakupi teks, gambar, dan/atau video. Komponen ini adalah komponen terpenting *website*. Hal ini disebabkan karena mencari informasi yang dibutuhkan adalah tujuan pengguna dalam mengakses *website*.

e. Footer

Footer adalah komponen *website* yang terletak di bagian paling bawah sebuah halaman *website*. *Footer* mengandung informasi seperti hak cipta, informasi legal, dan kontak perusahaan atau pihak yang bersangkutan. Komponen ini membantu pengguna untuk mengetahui jika mereka sudah di akhir sebuah halaman *website*.

f. Whitespace

Whitespace adalah bagian *website* yang kosong tanpa komponen apapun. *Whitespace* berfungsi untuk memberikan tempat istirahat pada mata pengguna yang mengakses *website*. Selain itu, *whitespace* juga berfungsi untuk memberikan keseimbangan dan kesatuan pada tata letak halaman *website*.

2.4.3.2 Aplikasi Seluler

Aplikasi seluler adalah sebuah bentuk media interaktif yang dibuat seiring dengan pembuatan dan peluncuran *smartphone*. Aplikasi seluler secara spesifik berjalan dalam perangkat *smartphone* dengan sebuah tujuan spesifik bagi setiap aplikasi. Aplikasi seluler dapat dibagi dua, yaitu aplikasi yang datang dengan perangkat *smartphone* (*bloatware*) dan aplikasi yang perlu diunduh dan/atau dibeli di sebuah platform *marketplace* aplikasi seperti App Store dan Play Store.

2.4.3.3 Traditional Stand-alone Kiosks

Kiosk yang dimaksud adalah mesin dengan fitur layar sentuh yang dapat diinteraksi orang umum. Mesin tersebut berfungsi untuk menjelaskan instruksi, menunjang produktivitas, memfasilitasikan

komunikasi atau menghibur penggunanya tergantung tujuan dari mesin tersebut. *Kiosk* ini merupakan salah satu bentuk interaktif digital pertama sebelum Internet dikembangkan.

2.4.3.4 Video Game

Video game adalah sejenis permainan yang dapat dijalankan dalam perangkat digital seperti komputer, *smartphone*, atau *console* permainan. *Video game* paling pertama berada pada mesin-mesin *arcade* sebesar bilik telepon. Akan tetapi, seiring berjalan teknologi, *video game* sekarang dapat diakses melalui komputer dan perangkat lainnya seperti *smartphone*.

2.4.3.5 Instalasi Fisik, Pameran, dan Pertunjukan

Instalasi fisik, pameran, dan pertunjukan adalah kumpulan pengalaman interaktif yang dibuat untuk penggunaan umum. Instalasi-instalasi ini memiliki berbagai tujuan. Salah satu contoh penerapan instalasi fisik pada adalah pemasangan instalasi interaktif di museum untuk memegang perhatian pengunjung yang datang lebih lama.

2.4.4.6 Pengalaman Interaktif Tanpa Layar

Pengalaman interaktif tanpa layar adalah sarana-sarana interaktif yang memfasilitasikan interaksi antara manusia dengan mesin tanpa menggunakan layar seperti mesin interaktif secara umumnya. Setiap dari mesin-mesin tersebut memiliki fungsi-fungsi yang berbeda. Contoh dari bentuk pengalaman interaktif tanpa layar ini adalah Amazon Echo yang berfungsi dan berinteraksi dengan suara penggunanya.

2.4.5 Konten Media

Griffey mengatakan bahwa konten adalah komponen utama dalam sebuah media interaktif. Konten media interaktif memiliki bentuk yang berbeda-beda. Griffey menjabarkan media konten tersebut menjadi grafik, animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, audio, video, dan teks.

2.4.5.1 Grafik

Grafik yang dimaksud dalam segi media interaktif mencakupi tombol, bagan, diagram, foto, dan ilustrasi. Tidak hanya pada hasil akhir, grafik juga berperan penting dalam perancangan *wireframe* dan *flowchart* dengan penggunaan grafik sederhana dalam perancangan tersebut. Jenis grafik terdapat dua yaitu grafik berjenis piksel dan grafik berjenis vektor.

1) Gambar Jenis Piksel

Gambar berjenis piksel adalah gambar yang terdiri atas banyak titik yang disebut sebagai piksel. Setiap piksel mengandung satu warna dan bersama membentuk sebuah gambar. Gambar berjenis piksel dapat membuat gambar-gambar yang sangat fotorealistis tetapi beresiko untuk memiliki ukuran yang besar. Gambar berjenis piksel juga beresiko untuk kehilangan realisme melalui penggunaan piksel yang semakin besar dan berkurang. Gambar jenis piksel umumnya berbentuk .jpeg, .jpg, dan .gif.

2) Gambar Jenis Vektor

Gambar berjenis vektor adalah gambar yang terdiri dari garis-garis vektor. Setiap garis vektor dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu arah, kurva, dan panjang. Aplikasi vektor umumnya memberikan alat untuk membuat bentuk-bentuk sederhana seperti bintang, persegi, dan bulat serta alat untuk membuat bentuk yang lebih kompleks dengan alat seperti kurva bezier. Tidak seperti gambar berjenis piksel, gambar vektor selalu terlihat tajam dalam kebesaran apapun karena terbentuk oleh operasi-operasi matematika yang membuat garis ketimbang piksel. Hal tersebut juga memberikan gambar vektor potensi untuk berukuran lebih kecil dari gambar berjenis piksel. Akan tetapi, gambar vektor tidak bisa membuat gambar yang realistis. Gambar jenis vektor umumnya berbentuk .ai, .eps, dan .pdf.

2.4.5.2 Animasi Dua Dimensi

Animasi dua dimensi adalah animasi yang umumnya ditemukan pada kartun. Secara tradisional, animasi dua dimensi dibuat dengan menggambarkan *frame* satu per satu secara tangan. Salah satu jenis animasi dua dimensi di Internet berjenis file .gif yang merupakan kumpulan beberapa gambar yang dimainkan berurutan membuat ilusi gerakan. Selain .gif, sebuah bentuk animasi dua dimensi yang dapat ditemukan di Internet pada awal 2000-an adalah animasi Flash.

2.4.5.3 Animasi Tiga Dimensi

Animasi tiga dimensi adalah animasi yang menggunakan objek-objek tiga dimensi yang berada dalam lingkungan tiga dimensi. Berdasarkan perangkat lunak yang digunakan, *file* animasi tiga dimensi memiliki format bentuk yang berbeda. Objek tiga dimensi umumnya berbentuk .obj, .iffb, .3ds, dan .blend.

2.4.5.4 Audio

Audio adalah getaran yang terjadi di udara. Jika getaran tersebut ditangkap oleh telinga, getaran tersebut akan diinterpretasikan oleh organ telinga sebagai audio. Audio pada umumnya divisualisasikan sebagai gelombang yang merepresentasikan kebesaran suara, nada, dan durasi audio tersebut. Audio sendiri dapat direkam dan dimanipulasi menggunakan *software* yang dikhususkan untuk memanipulasikan audio. Dalam media interaktif digital, audio digunakan sebagai efek suara, penutup suasana, timbal balik interaksi, musik, dan dialog. Umumnya, audio berbentuk .wav, .aiff, dan .mp3.

2.4.5.5 Video

Video dalam bentuk digital adalah kumpulan berbagai foto atau gambar yang dimainkan berurutan dengan cepat, membuat ilusi gerakan. Ilusi gerakan tersebut disebut sebagai “persistensi melihat

gerakan berkelanjutan”. Ilusi gerakan tersebut terjadi dalam kecepatan *frames per second* (fps) sebesar 15 fps.

2.4.5.6 Teks

Teks dalam media interaktif digital memiliki peran penting seperti teks dalam media lainnya. Dalam media interaktif digital, terdapat lima jenis penulisan yang umumnya digunakan secara bercampuran. Kelima jenis penulisan tersebut adalah tulisan persuasif, tulisan instruktif, tulisan efisien, tulisan untuk menunjukkan kepribadian dan membangun hubungan, dan tulisan untuk *search engine optimization*.

1) Tulisan Persuasif

Tulisan persuasif adalah tulisan yang bertujuan untuk mengajak dan mempersuasikan seseorang untuk melakukan sebuah aksi tertentu. Jenis tulisan tersebut dapat ditemukan dalam berbagai jenis tulisan seperti proposal, audit (dokumen observasi dan pemberian saran pada sebuah perusahaan), iklan, postingan media sosial, dan pada naskah *game*. Setiap dari jenis penulisan ini digunakan untuk konteks-konteks yang berbeda.

2) Tulisan Instruktif

Tulisan instruktif bertujuan untuk mengajar orang untuk melakukan suatu aksi. Sebuah contoh dari tulisan instruktif adalah penulisan langkah-langkah dalam sebuah resep makanan. Penulisan instruktif umumnya harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami orang dari berbagai kalangan, dapat dimasukkan dalam semua jenis layar, dan ditulis dengan pertimbangan retensi perhatian pembaca.

3) Tulisan Efisien

Tulisan efisien yang dimaksud adalah tulisan yang secara efektif mengkomunikasikan sebuah pesan pada audiens dengan penggunaan kata seminimal mungkin. Hal ini disebabkan karena pengamat dan pengguna memiliki retensi perhatian yang terbatas. Penulisan teks

efisien umumnya memisahkan teks badan dengan judul dan/atau subjudul agar pengguna dapat mencari informasi yang dibutuhkan.

4) Tulisan untuk Menunjukkan Kepribadian dan Membangun Hubungan

Penulisan ini bertujuan untuk menunjukkan sebuah *tone of voice* yang ingin disampaikan kepada pembaca. *Tone of voice* tersebut dapat membantu pengguna untuk mengerti dan *relate* dengan merek berdasarkan kepribadian yang ditunjukkan. Dalam memilih *tone of voice*, perlu dipertimbangkan target audiens yang disasar oleh media.

5) Tulisan untuk Search Engine Optimization

Tulisan ini bertujuan untuk mengoptimalkan pencarian dalam *search engine* agar dapat muncul di pilihan paling atas *search engine*. Metode dalam mengoptimalkan pencarian *website* adalah dengan mencari kata kunci yang sering dicari namun memiliki pesaing yang paling rendah. Penulisan ini umumnya dilakukan pada media *website* dengan menggunakan kata kunci dan frasa yang paling sering digunakan oleh pengguna.

2.5 Lifetrap (Early Maladaptive Schemas)

Lifetrap atau juga dikenal sebagai *Early Maladaptive Schemas* (EMS) adalah pandangan terdistorsi terhadap diri dan orang sekitar yang disebabkan oleh pengalaman-pengalaman yang kurang menyenangkan pada masa kecil (Young, 2020). Lebih tepatnya, *lifetrap* terbentuk karena tidak terpenuhinya kebutuhan emosi inti (Louis, 2012). Young (2020) menjabarkan kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi rasa aman, koneksi dengan orang lain, otonomi, harga diri, *Expression* diri, dan batasan-batasan realistis. Walaupun berbagai individu dapat memiliki *lifetrap* yang sama, tindakan atau *coping style* mereka bisa berbeda.

2.5.1 Coping Styles

Setiap individu menghadapi *lifetrap* yang mereka miliki dengan berbeda. Hal ini dilakukan oleh individu untuk menghadapi kekosongan dari kebutuhan emosi inti yang tidak terpenuhi (Louis, 2010). Perbedaan

tersebut dapat dibagi menjadi tiga, yaitu *coping style* Menyerah, Menghindar, dan Melawan.

2.5.1.1 Menyerah

Individu dengan jenis *coping style* Menyerah percaya dengan *lifetrap* mereka (Louis, 2012). Dasar perasaan dari *coping style* ini adalah ketakutan jika keyakinan yang mereka miliki itu benar. Percaya dengan pandangan terdistorsi tersebut, individu akan bertindak sesuai pandangan tersebut, merealisasikan *lifetrap* mereka menjadi realita.

2.5.1.2 Menghindar

Individu dengan jenis *coping style* Menghindar menghindari situasi-situasi yang akan memicu perasaan negative dari *lifetrap* mereka. Umumnya, orang dengan *coping style* ini sulit menceritakan masalah mereka. Individu-individu tersebut bisa menghindar melalui hobi, kesibukan, atau kecanduan yang tidak baik seperti minuman keras.

2.5.1.3 Melawan

Individu dengan jenis *coping style* melawan akan bertindak balik dari *lifetrap* mereka. Tindakan ini mereka lakukan untuk membuat *lifetrap* yang mereka miliki tidak menjadi realita. Reaksi individu-individu dengan *coping style* ini cenderung bereaksi dengan ekstrem untuk membela diri mereka.

2.5.2 Jenis-jenis Lifetrap

Young (2003) menjabarkan *lifetrap* menjadi 18 jenis *lifetrap*. Setiap dari 18 *lifetrap* ini berasal dari latar penyebab yang berbeda-beda. 18 jenis *lifetrap* ini adalah *lifetrap Abandonment/Instability, Mistrust/Abuse, Emotional Deprivation, Defectiveness, Social Isolation, Dependence/Incompetence, Vulnerability, Enmeshment, Failure, Entitlement, Insufficient Self-Control, Subjugation, Self-sacrifice,*

Approval-seeking, Negativity/Pessimism, Emotional Inhibition, Unrelenting Standards/Hypercriticalness, dan Punitiveness.

2.5.2.1 Failure

Individu dengan *lifetrap Failure* percaya bahwa individu adalah seorang yang gagal. Tidak seperti *lifetrap Defectiveness*, *lifetrap Failure* bersifat eksternal (gagal dalam pencapaian) saat *lifetrap Defectiveness* bersifat internal (kecacatan dalam diri) (Louis, 2012). *Lifetrap* ini disebabkan oleh orangtua yang terlalu kritis dan/atau suka membanding-bandingkan, ataupun karena lingkungan dimana individu tidak sependai individu lainnya.

2.5.2.2 Abandonment

Individu dengan *lifetrap Abandonment* ini memiliki pandangan bahwa semua yang ia sayangi akan meninggalkan individu (Young, 2020). *Lifetrap* ini biasanya disebabkan karena seseorang yang penting dalam hidupnya, biasanya orangtua, meninggal atau meninggalkan keluarga individu. *Lifetrap* ini juga dapat terjadi karena keluarga yang tidak stabil.

2.5.2.3 Mistrust/Abuse

Individu dengan *lifetrap Mistrust/Abuse* percaya bahwa semua orang yang disekitarnya akan membohong dan memanfaatkan si individu. Hal tersebut membuat individu tersebut tidak mudah percaya dengan orang lain. *Lifetrap* ini dapat disebabkan oleh kekerasan fisik, psikis, bahkan seksual yang biasanya dilakukan oleh keluarga.

2.5.2.4 Emotional Deprivation

Individu dengan *lifetrap Emotional Deprivation* percaya bahwa tidak ada siapapun yang dapat memenuhi keperluan mereka untuk kasih sayang. Selain itu, mereka juga percaya bahwa tidak ada seorangpun yang benar-benar peduli akan individu tersebut. *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena orangtua

yang tidak dekat secara emosi dengan individu atau tidak memiliki empati dengan perasaan individu.

2.5.2.5 Entitlement

Individu dengan *lifetrap Entitlement* percaya bahwa mereka istimewa (Young, 2020) dan merasa berhak dengan apa yang mereka inginkan (Louis, 2010). Individu dengan *lifetrap* ini umumnya bereaksi negatif jika kemauan mereka tidak terpenuhi. *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena tidak diberikan batasan yang cukup oleh orangtua.

2.5.2.6 Enmeshment

Mirip dengan *lifetrap Dependence*, individu dengan *lifetrap Enmeshment* percaya bahwa ia tidak bisa hidup tanpa kontak dan pendapat dari orang-orang dekatnya. Individu-individu dengan *lifetrap* ini sangat menempel dengan seseorang. *Lifetrap* ini disebabkan oleh hubungan yang terlalu dekat antara individu dan orangtua atau orangtua yang terlalu mengendalikan individu tersebut.

2.5.2.7 Dependence

Individu dengan *lifetrap Dependence* percaya bahwa ia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Individu dengan *lifetrap* ini sulit membuat pilihan sendiri dan bimbang (Louis, 2010). *Lifetrap* ini disebabkan oleh antara dua jenis latar keluarga, keluarga yang sangat melindungi (*overprotective*) atau keluarga yang tidak melindungi (*underprotective*).

2.5.2.8 Defectiveness

Individu dengan *lifetrap Defectiveness* percaya bahwa ia cacat dan tidak diinginkan. Individu dengan *lifetrap* ini percaya bahwa jika orang sekitarnya mengetahui individu tersebut secara seluruh, ia akan ditolak. *Lifetrap* ini dapat disebabkan oleh

orangtua yang suka merendahkan individu ataupun individu dihukum karena tampilan atau perilaku individu.

2.5.2.9 *Unrelenting Standards*

Individu dengan *lifetrap Unrelenting Standards* percaya bahwa ia harus berjuang menjadi yang paling baik (Louis, 2010). Akan tetapi, individu dengan *lifetrap* ini akan sangat kritis dengan kinerja orang sekitarnya, memberikan batasan luar biasa yang ia berikan pada diri sendiri. Individu dengan *lifetrap* ini dapat terlalu menitikberatkan penggunaan waktu mereka pada pekerjaan (Young, 2020). *Lifetrap* ini bisa disebabkan oleh orangtua yang kritis kepada individu jika mereka tidak mencapai standar orangtua dan orangtua yang memiliki kasih yang bersyarat.

2.5.2.10 *Social Isolation*

Individu dengan *lifetrap Social Exclusion* percaya bahwa ia berbeda dengan orang disekitarnya dan bahwa ia tidak akan pernah bisa berbaur dengan orang sekitar. Walaupun sumber dari rasa perbedaan itu bisa negatif, ia bisa bersumber dari sesuatu yang positif, seperti jika individu lebih pintar dari teman sebayanya (Louis, 2010). *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena perbedaan pada individu yang menyebabkan penolakan dari orang sekitarnya seperti teman sebaya.

2.5.2.11 *Insufficient Self Control*

Individu dengan *lifetrap Insufficient Self-Control* tidak suka perasaan tidak nyaman dan berusaha untuk menghindari perasaan tersebut (Louis, 2012). Individu dengan *lifetrap* ini tidak bisa mengontrol emosi dan juga tidak memiliki disiplin diri (Young, 2003). *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena orangtua yang tidak memberikan batasan dan tidak ada konsekuensi hukuman jika melanggar hukuman (Louis, 2012).

2.5.2.12 Subjugation

Individu dengan *lifetrap Subjugation* percaya bahwa kebutuhan mereka bukan prioritas utama dan mereka harus berkorban untuk memenuhi kebutuhan orang lain (Louis, 2010). Ada dua variasi dari *lifetrap* ini, yaitu variasi berkorban (melakukan karena merasa bersalah) dan variasi tunduk (melakukan karena takut). *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena orangtua yang terlalu mengontrol dan memiliki sifat kasih bersyarat (jika individu tidak melakukan sesuatu yang diinginkan orangtuanya, maka orangtua tidak akan meladeni individu).

2.5.2.13 Self-Sacrifice

Mirip dengan *lifetrap Subjugation*, individu dengan *lifetrap Self-Sacrifice* percaya bahwa ia harus memenuhi kebutuhan orang sekitarnya. Perbedaannya, *lifetrap* ini didorong oleh pola pikir bahwa individu tidak boleh menyusahkan orang lain. *Lifetrap* ini dapat disebabkan jika orangtua individu tidak bisa merawat individu sehingga individu itu sendiri harus merawat orangtuanya.

2.5.2.14 Negativity

Mirip dengan *lifetrap Failure*, individu dengan *lifetrap Negativity* percaya bahwa segala hal tidak akan berjalan dengan baik dan bahwa individu akan melakukan sebuah kesalahan. Individu memandang segala hal di sekitarnya dengan negativitas dan suka dengan keamanan. *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena orangtua yang suka memiliki pendapat yang negatif. Hal ini juga dapat dilakukan oleh orangtua agar individu tidak melakukan sebuah kesalahan.

2.5.2.15 Emotional Inhibition

Individu dengan *lifetrap Emotional Inhibition* percaya bahwa ia tidak boleh mengeluarkan emosinya. Individu dengan *lifetrap* ini cenderung terlihat mengedepankan rasionalitas daripada emosi. *Lifetrap* ini dapat disebabkan oleh orangtua yang mengatakan tidak baik untuk menunjukkan emosi pada individu.

2.5.2.16 Vulnerability

Individu dengan *lifetrap Vulnerability* percaya bahwa dunia dan sekitar dia tidak aman. Berbeda dengan *lifetrap Mistrust and Abuse*, *lifetrap* ini berarah kepada ketakutan pada penyakit, bencana alam, ataupun kejadian kriminal yang mungkin individu akan terkena. Salah satu penyebab *lifetrap* ini adalah keluarga yang sangat protektif (*overprotective*).

2.5.2.17 Approval-Seeking

Individu dengan *lifetrap Approval-Seeking* percaya bahwa segala hal yang ia lakukan harus memiliki persetujuan oleh orang sekitarnya. Individu akan merasa bahwa segala hal yang ia lakukan adalah salah jika tidak disetujui oleh siapapun. *Lifetrap* ini dapat disebabkan oleh orangtua yang lebih mementingkan agar keluarga tampil bagus di hadapan orang lain daripada memperbaiki masalah internal dalam keluarga. *Lifetrap* ini juga dapat berkembang karena keperluan persetujuan orang lain untuk segala pilihan individu.

2.5.2.18 *Punitiveness*

Individu dengan *lifetrap Punitiveness* percaya bahwa segala kesalahan yang dia dan orang lain lakukan harus diberikan konsekuensi (hukuman). Individu dengan *lifetrap* ini lebih memprioritaskan memberikan hukuman daripada belas kasih pada kesalahan-kesalahan yang terjadi dan cenderung tidak mudah mengampuni. Sebaliknya, mereka juga tidak mudah mengampuni diri. *Lifetrap* ini dapat disebabkan karena lingkungan yang suka menghukum kesalahan yang terjadi. *Lifetrap* ini juga dapat disebabkan oleh orangtua yang ‘selalu benar’.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA